

3/2002
10. Jahrgang / Ausgabe 101
CYBERMEDIA
Österreich € 3,80 (S 52,29), BeNeLux € 4,00 (hfl 8,81 / lfr 161 / bfr 161)
Schweiz sfr 6,50 / Italien € 4,60 (Lit 8.907) / Spanien € 4,60 (Pta 765)
DM 6,55 € 3,35
MAN!AC
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
Zero
Schulmädchen-Schocker auf der PS2
EXKLUSIV-FEATURE
Volle Dröhnung
Kinoreife Klänge: PS2, Gamecube & Xbox im Surround-Test
ACTION-FEUERWERK
NEU Stuntman
NEU Soul Calibur 2
82% Wipeout Fusion
82% Maximo
3D-GIGANTEN IM ANMARSCH
Turok Evolution
Solo-Schlacht: Dino-jagd in neuem Glanz
Unreal Championship
Multiplayer-Massaker: 32 Kämpfer online
PS2 • PSone • Dreamcast
• Xbox • Gamecube • GBA
4 198044 103354 03

DIE „CORPORATION“ HAT DIE KONTROLLE ÜBER DAS LAND ÜBERNOMMEN. DIE MENSCHEN DEMONSTRIEREN IN DEN STRASSEN. DER NOTSTAND WURDE AUSGERUFEN UND ES IST ZEIT FÜR DICH, FÜR DIE FREIHEIT ZU KÄMPFEN!

STATE OF EMERGENCY



STÜRZE DIE STADT INS CHAOS UM DER „CORPORATION“ ZU SCHADEN.



MACH DICH AUF ACTION GEFASST, WENN HUNDERTE DEMONSTRANTEN DEN BILDSCHIRM FÜLLEN – JEDER VON IHNEN REAGIERT UNTERSCHIEDLICH AUF DIE GESCHEHNISSE.



PASS AUF DICH AUF – TODESSCHWADRONE DER „CORPORATION“ STREIFEN DURCH DIE STRASSEN UND SUCHEN NACH ÄRGER.

PlayStation®2











DER VERGESSENE KONTINENT

Politiker erzählen uns dieser Tage ja gerne, welche riesigen Schritte unser Kontinent in Richtung vereinigtes Europa und gigantischem Wirtschaftsraum macht. Und irgendwie haben sie ja auch recht: Ohne von einem Grenzer aufgehalten zu werden, kann man von Wien bis zur Algarve düsen; Kleingeld, das vor zwei Tagen noch in einer griechischen Taverne für einen Krug Ouzo ausgegeben wurde, landet heute im Cola-Automaten am Meringer Bahnhof.

Sieht man sich aber als enthusiastischer Spieler den (für einen persönlich einzig relevanten) Konsolenmarkt an, könnte man glauben, man residiere seit Jahren auf einer südpazifischen Insel und nicht im Herzen einer Hunderte-Millionen-köpfigen Konsummacht. Wie eh und je stehen wir zum PAL-Spiel Verdammten auf der untersten Stufe der Konsolen- bzw. Software-Evolution: Gamecube? In Japan seit September, in den USA seit November 2001 erhältlich – bei uns noch nicht mal eine exakte Terminvorstellung. Xbox? Kommt zwar nicht mal einen Monat später als in Japan, kostet aber schlappe 40 Prozent mehr als in dem asiatischen Inselstaat. "Final Fantasy 10"? Ist doch klar, dass man für PAL-Anpassung und deutsche Untertitel (man stelle fest: nicht Synchronisation) ein gutes dreiviertel Jahr Zeit braucht. Capcom-Titel auf PAL-PS2? Bei den fetten Balken merkt doch kein Mensch, dass die nur halb so schnell laufen. Woran liegt's, dass Europa als Markt interaktiver Unterhaltung einfach nicht ernst genommen wird? Sicher nicht am Umsatz, wohl aber an der Lobby, die Spieler auf unserem Kontinent eben nicht haben – es gibt (trotz großer englischer Softwarehäuser) bei uns zu wenig Entwickler von weltweiter Bedeutung, und es gibt keine Konsole, die den Labors einheimischer Technologie-Firmen entstammt. Und den bei uns ansässigen Publisher- und Konsolenhersteller-Töchtern mangelt's oft an Courage, Einsatzbereitschaft oder Durchsetzungsvermögen gegenüber der US- respektive Japan-Mutter. Die einzige Möglichkeit, dass sich an diesem Zustand dauerhaft etwas ändert, ist wohl der finanzielle Druck: Erst miese Ergebnisse werden zum Nachdenken über die Geschäftspolitik anregen – oder Europa in der Videospielwelt noch unwichtiger scheinen lassen. Ein Teufelskreis.



Turok Evolution (Acclaim, 2002)



Der wichtige Künstler: So viel gab´s zu erzählen und berichten in unserer Jubiläumsausgabe, dass wir gar nicht den Platz gefunden haben, Euch unseren Comiczeichner vorzustellen. Der `Trigger Tim´-Strip auf den Leserbriefseiten und die humorige Interpretation der Redakteurs-Charaktere in den Meinungskästen stammen von Glenn M. Bülow. Der 32-jährige Scherzkeks ist professioneller Zeichner und Autor, textet witzige Zeilen und Skripte für diverse Sitcoms bzw. Fernsehshows, und wird uns hoffentlich noch ein Weilchen mit seinem Humor beglücken.





Comeback auf allen Konsolen: "Turok Evolution" ab Seite 6

Auch im All wird kräftig geballert: Erste Infos zur Ego-Ikone "Unreal Championship" ab Seite 12

Wohin des Wegs, Sega? Alles rund um den Dreamcast und dessen Zukunft im großen Schwerpunkt ab Seite 34

Mit der Kamera auf Geisterjagd: Das gruselige "Zero" ab Seite 16

PS2-Exorzismus: Sacnoths düsteres Rollenspiel "Shadow Hearts" ab Seite 22

NEWS

FEATURE

TIPPS & TRICKS

RUBRIKEN

PAL-TESTS

IMPORT-TESTS



Spät dran, aber dafür auch garantiert PAL-getestet: "Devil May Cry" ab Seite **68**

Die Olympiade kann kommen: "ESPN International Winter Sports" ab Seite **64**

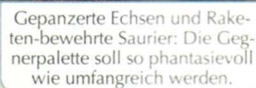
Keine Rüstung? Kein Problem! Ritterheld "Maximo" kämpft ab Seite **64**

Mit PS-Monstern in die zweite Runde: Die Motorrad-Simulation "MotoGP 2" ab Seite **60**

Es kommt spät, aber gewaltig: Sonys Zukunfts-Raserei "Wipeout Fusion" ab Seite **48**

Frisches Futter für "Tactics"-Fans? "Hoshigami" ab Seite **42**




Gepanzerte Echsen und Raketen-bewehrte Saurier: Die Gegnerpalette soll so phantasievoll wie umfangreich werden.



Ballern mit Hirn: Acclaim verspricht dank vielseitiger Missionsziele und kniffliger Aufgabenstellungen weit mehr als eine stupide Dauerfeuerorgie – zu sehen war davon allerdings noch nichts (Xbox).

Vergessene

Der berühmteste Dino-Jäger der Videospiel-Welt kehrt zurück: Im staubigen Texas begaben wir uns mit "Turok Evolution" auf den Ego-Shooter-Kriegspfad.

Acclaim rief und (fast) alle kamen. Drei Tage lud der amerikanische Hersteller eine illustre Schar internationaler Schreiberlinge ins staubige Austin, Texas. Der Grund: Die N64-treue Vergangenheit ist endgültig vorbei, zwei hochkarätige Multiplattform-Entwicklungen lassen keinen Zweifel daran, dass Acclaim seine Branchen-Zukunft in der Software-Belieferung für alle Systeme sieht. Entsprechend sollen sowohl "Turok Evolution" als auch das erstmals gezeigte "Vexx" (alle Wissenswerte darüber erfahrt Ihr im Kasten auf der nächsten Seite) im Frühherbst zeitgleich für Xbox, PS2 und Gamecube erscheinen. Zum Probezocken standen in Austin allerdings nur die jeweiligen Versionen für die Microsoft-Konsole bereit.

Wie alles begann

Was in Film-Sequels seit Jahren zum Repertoire gehört und bei Spiele-Serien immer beliebter wird, nutzten nun auch die "Turok"-Entwickler für ihre Zwecke: Anstatt die mittlerweile über drei Episoden fortgeführte Geschichte weiter zu spinnen, legten David Dienstbier und seine Mannen einfach den dramaturgischen Rückwärtsgang ein. "Turok Evolution" springt Jahre in der Seriengeschichte nach hinten und beleuchtet die Ursprünge des beliebten Dino-Meuchlers.





Der schwache Standard-Bogen taugt nicht viel – die Tek-Variante oben macht dank Sniper-Aufsatz schon mehr her (Xbox).

"Ich fand die Roboter von "Turok" cool!"

In Austin stand uns David Dienstbier, "Turok"-Vater und Creative Director bei Acclaim, Rede und Antwort.

Die "Turok"-Serie geht mittlerweile in die fünfte Runde. Was waren Deine ursprünglichen Ambitionen für den Erstling?

DAVID DIENSTBIER: Als wir damals die Arbeiten am Ur-"Turok" begannen, gab es hauptsächlich Ego-Shooter im Stile von "Doom" oder "Quake" (Anm. der Red: beide indiziert). Wir wollten den Spieler von der üblichen, einschränkenden Innen-Level-Architektur befreien und ihm das Gefühl geben, eine komplexe Welt inklusive eigener Flora und Fauna völlig frei und soweit irgendwie möglich grenzenlos zu erkunden.

Stichwort Gewalt: Um Indizierungen hierzulande vorzubeugen, wurden vergangene Episoden teils heftig geschnitten. Wie sieht's da momentan bei "Turok Evolution" aus?

DAVID: Wir sind uns der besonderen Situation auf dem deutschen Markt bewusst. Entsprechend werden wir im Vorfeld herausfinden, welche inhaltlichen Veränderungen wir für Deutschland gegebenenfalls vornehmen müssen. Sicherlich werden wir etwaige Zensurauflagen erfüllen, schließlich wollen wir ja, dass möglichst viele Spieler in den Genuss des Spiels kommen (grinst). Ich weiss

Springfidel & kampfeslustig

NICHT NUR EGO-SHOOTER-FANS dürften in naher Zukunft von Acclaim bestens bedient werden, denn neben dem neuesten Abenteuer der rabiaten Rothaut stellten die kreativen Amis noch das bislang streng gehütete Jump'n'Run-Spektakel "Vexx" (vormals als "Jinx" bekannt) erstmals der Öffentlichkeit vor. Gigantische 3D-Welten, anspruchsvolle Sprungeinlagen und knifflige Rätsel – wer "Super Mario 64" oder "Banjo-Kazooie" gezockt hat, kann sich ausmalen, welche Art von Hüpfspielerlebnis ihn erwartet. Gekonnt turnt der schwarzhaarige Titelheld beispielsweise durch ein komplexes Uhrwerk samt schwingender Pendel und rotierender Zahnräder oder erforscht das überproportional große Inventar im Schloss eines grimmigen Riesen – feuchte Tauchgänge und Kraxeleinlagen an porösen Steilwänden inklusive. Zwar durften wir bereits nach Herzenslust in den ebenso weitläufigen wie abwechslungsreichen Levels auf Entdeckungstour gehen, konkrete Aufgabenstellungen oder Monstergefechte waren in der frühen Xbox-Fassung allerdings noch nicht implementiert. Über das angepriesene, actionorientierte Kampfsystem des vielversprechenden Titels können wir entsprechend noch keine Aussage machen. Erscheinen soll "Vexx" im Oktober zeitgleich für PS2, NGC und Xbox (alle Bilder stammen jedoch von der Version für die Microsoft-Konsole, auf der E3 sollen die Umsetzungen für die anderen Systeme vorgestellt werden).







Die gezeigte Xbox-Fassung sah zwar schon sehr ordentlich aus, Gegner fehlten allerdings noch gänzlich, auch die Detailstufe der Texturen konnte mit diesen Bildern nicht ganz mithalten. Die Krallenhandschuhe nutzt Vexx übrigens sowohl zum Kloppen, als auch zum Klettern.

Welt

Genauer gesagt geht's ins Jahr 1886: Im wilden Texas stehen die letzten Ureinwohner Amerikas um Häuptling Tal'Set der weißen Besatzungsmacht unter dem Kommando des fanatischen Rothaut-Hassers Captain Tobias Bruckner gegenüber. Doch inmitten des blutigen Gemetzels bebt auf einmal die Erde und ein gigantischer Spalt tut sich auf. Schwer verletzt wird der Indianerführer in die Tiefe gezogen. Als er aus seiner Ohnmacht erwacht, findet sich Tal'Set auf einer Krankenbahre in einem unbekannten Dorf wieder. Die freundlichen Bewohner der einfachen Zeltstadt erklären dem unfreiwilligen Besucher, dass er sich im sagenumwobenen 'Lost Land' befände. Doch nicht alle Kreaturen dieser vergessenen Welt sind so friedliebend. Der mächtige Lord Tyrannus und seine Echsenkrieger führen einen schonungslosen Vernichtungskrieg gegen alle Menschen. Und gerüchteweise hat der Reptilienkönig jüngst Unterstützung durch einen nicht minder blutrünstigen Fremden bekommen. Tal'Sets Erzfeind Tobias Bruckner wurde ebenfalls in die Weiten des 'Lost Land' geschleudert!



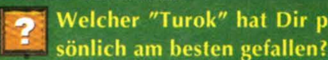
Mixtur aus "Star Fox" und "Panzer Dragoon": Die eigenständigen Flugeinlagen machten bereits mächtig Laune (links NGC, daneben Xbox).

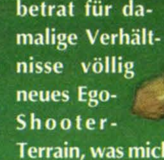
Auf der Jagd

Beim Aufbau der Spielewelt orientiert sich "Turok Evolution" an den Wurzeln der Reihe. Weitläufige Steppen, verwachsenene Dschungelabschnitte und finstere Höhlensysteme stehen ebenso auf Tal'Sets Reiseroute wie verlassene Tempelruinen oder hochtechnisierte Reptilienfestungen. Dank der technischen Leistungfähigkeit der aktuellen Konsolengeneration konnten Dienstbiers Mannen ihre "Turok"-Vision nun erstmals ohne Hardware-Einschränkungen umsetzen: Selbst die frühen Demo-Levels kamen gänzlich ohne verspäteten Grafikaufbau oder



Tolle Architektur: Auch die Innenlevel warten mit einer Vielzahl an Details und phantasievoller Gestaltung auf (NGC).





zwar, dass viele Fans bei Euch das anders sahen, aber z.B. die Roboter vom ersten Teil fand ich persönlich ziemlich cool.

Beim Ur-"Turok" war Dein Team noch relativ klein, am kommenden Ableger werkeln knapp 40 Personen. Wer entscheidet da letztendlich, was ins Spiel kommt und was nicht?

DAVID: Jeder an "Turok" Beteiligte hat seine eigenen Vorstellungen und Ideen für den Spielablauf und das Design. Im Team-Kollektiv wird dann entschieden, welcher Vorschlag Sinn macht oder was die Mehrheit als unpassend empfindet. Klar, letztendlich bin ich der Boss, und wenn ich von einem Element absolut überzeugt bin, hilft auch die kollektive Gegenmeinung der Gruppe nur selten, mich umzustimmen.

Welcher "Turok" hat Dir persönlich am besten gefallen?

DAVID: Kommerziell am erfolgreichsten war der zweite Teil, mir persönlich liegt aber der Erstling am meisten am Herzen. Wir waren damals ein kleines Team mit wenig Erfahrung in der Entwicklung von Videospielen, aber tonnenweise Enthusiasmus und voller Ideen. Wie bereits gesagt, das Ur-"Turok" betrat für damalige Verhältnisse völlig neues Ego-Shooter-Terrain, was mich immer noch sehr stolz macht. Das war ein bisschen wie Deine erste Freundin. Vielleicht nicht die tollste Frau, die Du in Deinem Leben triffst, aber auf jeden Fall eine Erfahrung, die Du niemals vergessen wirst.



Audio-Artisten



Auf der Jagd nach dem perfekten Klang: Acclaims ambitionierte Audioabteilung.

NICHT NUR OPTIK generiert Atmosphäre, für ein zeitgemäßes Spielerlebnis ist die passende Musik- und Geräuschuntermalung mittlerweile ebenso wichtig. Ein Umstand, der auch der "Turok Evolution"-Soundabteilung bewusst ist. Auf der Jagd nach den passenden Klängen für jede Umgebung, jede Situation und jedes Urzeitvieh nahmen die Audio-Tüftler hunderte von Geräuschen auf, reisten in entlegene Dschungelgebiete und griffen auch mal auf unkonventionelle Methoden zurück. Um beispielsweise adäquat-eklige Einschussgeräusche zu erhalten, ballerten die Jungs im Vorgarten von David Dienstbiers Landresidenz einen Nachmittag mit den verschiedensten Wummen auf eine abgehangene Rinderhälfte. Gar skrupellos gingen die Jungs auf der Suche nach passenden Monsterschreien vor. Beim Zoobesuch brachten die eifrigen Tierfreunde z.B. eine Wildsau mit saftigen Tritten zum Quieken. Das aufgenommene Sample im Studio um einige Kilohertz nach unten gestimmt, erklang das arme Schwein während der Demonstration tatsächlich wie ein furchterregender, mannsgroßer Dinosaurier – oder zumindest so, wie man sich einen vorstellt.



störenden Nebel aus. Stattdessen erwarten Euch eine hohe Bildrate und ein Ausblick bis zum Horizont – was in einigen Arealen allerdings nicht viel heißen mag. Die Dschungelwelt z.B. vermittelt dank zahlloser, unterschiedlich gestalteter Polygon-Sträucher und -Bäume tatsächlich den Eindruck eines undurchdringlichen Dickichts. Ein Umstand, der spielerische Auswirkungen hat: Nicht nur Euch sondern auch dem Feind bietet das Gestrüpp oftmals die perfekte Tarnung zum gezielten Jagen bzw. Gejagtwerden. Hochspannung ist garantiert, wenn sich das Buschgewirr vor Euch plötzlich teilt und ein zähnefletschender Raptor mit ohrenbetäubendem Fauchen auf die Lichtung springt. Insgesamt wirkt die Spielewelt nun deutlich lebendiger: Am Himmel ziehen schnatternde (und selbstverständlich abschießbare) Papageien und Flugsaurier ihre Bahnen. Pirscht Ihr Euch vorsichtig zu einer Wasserstelle vor, könnt Ihr eine friedliche Triceratops-Horde beim erfrischenden Bad beobachten – untermalt von einer stimmungsvollen Soundkulisse aus Grillenzirpen und Sauriergebrüll.



Xbox-Impressionen: Die unterschiedlichen Schauplätze warten mit einer Vielzahl Polygon-Bäumen und -Gebäuden auf.

Waffennarr

Dicke Ballermänner gehören seit jeher zum guten Ton der "Turok"-Reihe, da macht auch der erneute Aufguss keine Ausnahme. Hightech-Schrotflinte, Gatling-Gun, Granat- und Raketenwerfer oder Tek-Bogen inklusive Sniper-Funktion sind dem geneigten Fan zwar bereits bestens vertraut, einige coole Verbesserungen versprechen jedoch ungeahnten Meuchelspaß: Jagt Ihr einem patrouillierenden Echsen-Söldner beispielsweise einen Giftpfeil in den schuppigen Leib, könnt Ihr einige Sekunden später beobachten, wie dieser taumelnd auf die Knie sinkt, sich realitätsnah auf den Boden erbricht und schließlich tot zusammensackt. Wägen sich die Feinde hinter einer stolzen Palme in Sicherheit, lohnen ein paar gezielte Feuerstöße auf die hölzerne Deckung. Stimmt der Einschusswinkel, kippt der mächtige Stamm krachend zur Seite und begräbt mit etwas Glück den perplexen Fiesling unter sich. Doch nicht nur am Boden tobt der Krieg: In einigen Abschnitten schwingt Ihr Euch auf den Rücken eines Pteranodon und nehmt den Luftkampf auf. Ein auf dem Flugdino montiertes Hochfrequenz-MG und ein Sack voll zielsuchender Raketen sorgen für Tod und Zerstörung bei fliegenden wie trampelnden Urzeitschurken. Vorgegebene Gleitflüge durch enge, hindernisreiche Schluchten wechseln sich dabei mit frei steuerbaren Erkundungen weitläufiger Felsplateaus ab. *cg*



Solider Spaß zu viert: Auch eine Mehrspieler-Arena durfte vor Ort von den geladenen Schreiberlingen angezockt werden.

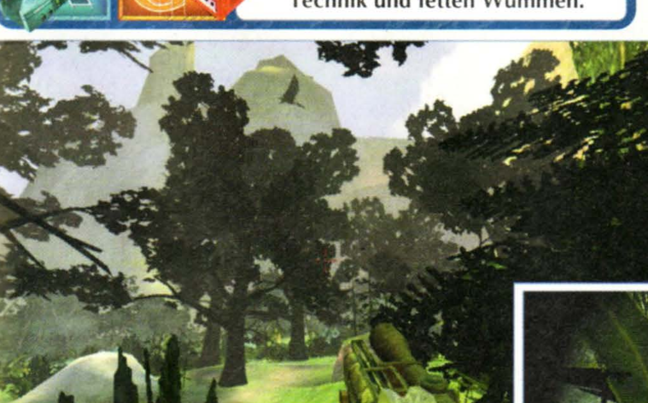
Turok Evolution



GENRE	EGO-SHOOTER
HERSTELLER	ACCLAIM
D-RELEASE	3. QUARTAL



Nie war die Saurierjagd schöner: Atmosphärisches und abwechslungsreiches Ego-Geballer mit toller Technik und fetten Wummen.



Gleiche Chancen: Nicht nur Ihr, sondern auch die hungrigen Raptoren finden in der dichten Flora gute Deckung (NGC).



Viecher-Allerlei: Acclaim verspricht mehr Dinos von S bis XXL als jemals zuvor – mit Bogen gegen einen Brachiosaurus macht aber sicher keinen Sinn (NGC).


HANDFESTE
KAMPF
HANDLUNGEN


Schon fast ein Muss bei einem Autostunt: Nach der Fahrt über eine schräge Rampe dreht sich Euer Vehikel in der Luft.



Hals- und Beinbruch

Sie sind die wahren Helden des Actionfilms – die Stuntmen. In Reflections gleichnamigem PS2-Werk schlüpft Ihr in die Rolle eines wagemutigen Doubles.

Die Mannen um Kreativchef Martin Edmondson hatten schon immer eine Leidenschaft für schrotthaltige Rennspiele: "Destruction Derby", "Destruction Derby 2", "Driver" und "Driver 2" brachten den Engländern weltweite Anerkennung. Ihr neuestes Projekt "Stuntman" führt die eingeschlagene Richtung konsequent weiter und bringt mit einem ungewöhnlichen Konzept frischen Wind ins müde Racing-Genre.




In zahlreichen vorgerenderten Zwischensequenzen erfahrt Ihr die Story der sechs Filme

Karrieregeil

Zu Beginn des Spiels seid Ihr noch ein Nobody unter den Stunt-Größen Hollywoods. Um in den Olymp der bestbezahlten Doubles aufzusteigen, müsst Ihr Euer Können und Euren Mut erstmal unter Beweis stellen. Und so startet Eure Karriere bei der Produktion einer Low-Budget-TV-Serie. Habt Ihr den Einstieg erfolgreich geschafft, werden Euch nach und nach lukrativere Angebote mit mehr Prestige offeriert, bis Ihr schließlich die Knochen für die höchst dotierten Hollywoodstars hinhalten dürft (siehe Kasten).

Doch bevor es soweit ist, heißt es für Euch kleine Brötchen backen und Euer Talent als Fahrer zu untermauern. Der erste Auftrag führt Euch in die Londoner Docklands, wo Ihr Euch mit leichten Übungen wie z.B. einer quietschenden 180°-Drehung aufwärmt. Der Ablauf der Stunts ist jedesmal identisch: Der Filmregisseur zeigt Euch mit einem Flug über das Set die Punkte, wo Ihr die geforderten Manöver ausführen sollt. Danach wird's ernst: Ab ins Auto, Zündschlüssel drehen und das Beste geben. Je nach Film und Schwierigkeitsgrad steigt Ihr in Dutzende verschiedene Vehikel (u.a. Panzerwagen, Schneemobil, Jeep sowie Supersportwagen), mit denen Ihr die waghalsigen Stunts bewerkstelligen müsst. 'Normale' Verfolgungsjagden durch enge Gassen stellen dabei die untere Stufe der Anspruchsleiter dar. Wesentlich heikler sind da schon Manö-




Die Flucht vor einem Kampfhubschrauber: Mit Vollgas davon (links), an einem vorgegeben Punkt wenden (rechts) und in entgegengesetzter Richtung fliehen (Mitte).



Die 'Stunt-Arena': Im zweiten Spielmodus inszeniert Ihr selbst choreographierte Stunts.

Ab ins schmutzige Wasser der Themse: Am ersten Drehort versenkt Ihr einen Kleinwagen im kühlen Nass.



Gelungenes Schadensmodell: Während einer Verfolgungsjagd muss Euer Jeep kräftig einstecken.

ver wie perfekt getimte Sprünge, akkurat abgewickelte Kollisionen und spektakuläre Massenkarambolagen.

Lohn der Mühen

Jeder ausgeführte Stunt wird nach den Kriterien Sorgfalt, Timing, Präzision und Geschwindigkeit bewertet. Ist das Endergebnis zufriedenstellend, dürft Ihr mit dem Dreh fortfahren, habt Ihr jedoch zuviele Patzer hingelegt, verdonnert Euch der Regisseur zu einem weiteren Versuch. Sind schließlich alle geforderten Aufgaben erfüllt, dürft Ihr das Resultat der Aufnahmen in einem rasant geschnittenen Filmtrailer bewundern. Für besondere Leistungen erhaltet Ihr darüber hinaus Goodies für den zweiten "Stuntman"-Modus, die 'Stunt Arena'.

In diesem Abschnitt steht Euch ein großes Stadion mit diversen Objekten wie Rampen, Loopings und anderen spektakulären Spielereien zur Verfügung. Mit einem komfortablen Editor platziert Ihr die Gegenstände in der Arena, bringt an ausgewählten Stellen Pyro-Effekte an und bestimmt das passende Fahrzeug. Jetzt müsst Ihr nur noch Euren selbst inszenierten Super-Stunt heil über die Bühne bringen. Besonders gelungene Versuche speichert Ihr auf Memory Card und protzt damit vor Euren Freunden.

"Stuntman" wird auf einer DVD erscheinen, interessante Extras inklusive: So findet Ihr auf der Scheibe neben einem mehrminütigen 'Making of' des Spiels, dem kompletten Soundtrack und einem exklusiven Interview mit Oscar-Gewinner Vic Armstrong (einer der berühmtesten Stuntmen) auch einen "Driver 3"-Trailer. Leider hat sich Entwickler Reflections noch zu keiner spielbaren "Stuntman"-Version durchringen können, doch die bisherigen Infos und Bilder sind äußerst vielversprechend. Sobald wir eine lauffähige Preview-Kopie erhalten, steigen wir todesmutig auf den Fahrersitz und schildern erste Spieleindrücke. *os*

Stuntman



GENRE	RENNSPIEL
HERSTELLER	INFOGRAMES
D-RELEASE	MAI

Innovatives Konzept, schmucke Optik mit exzellentem Schadensmodell, actionbetonter Spielablauf und abwechslungsreiche Schauplätze: Reflections 'Stuntman-Simulation' hat das Zeug zum PS-Klassiker.

Weltenbummler

Als Stuntman ist man ständig auf Achse – unterschiedliche Drehorte in aller Welt fordern Euer Talent. Insgesamt erwarten Euch sechs verschiedene Schauplätze, die wir im folgenden kurz vorstellen.

LONDON: Der erste Auftrag führt Euch in die Londoner Docklands der 1970er Jahre. Thematisch orientiert sich der Schauplatz an populären britischen TV-Serien dieser Zeit, wie z.B. 'Sweeny' und 'Professionals'. London fungiert darüber hinaus als Trainings-Level, in dem Ihr Euch an Steuerung und Bedienelemente (Stunt-Icons) gewöhnen dürft.



LOUISIANA: Der nächste Job verschlägt Euch in den schwülen Süden der USA. Angelehnt an 'Dukes of Hazzard' und 'Hooper' vollführt Ihr Stunts in einer kleinen Stadt, die sich am Rande eines Highways und einer Bahnlinie befindet. In der näheren Umgebung liegen zudem ausgedehnte Wälder, ein Industriekomplex sowie ein Fluss.

BANGKOK: Von den Südstaaten geht's anschließend ins Großstadtgewühl von Bangkok. Hier doubelt Ihr in einem 'Jackie Chan'-artigen Eastern-Verschnitt einen Darsteller. Den größten Teil schlagt Ihr Euch in den Slum-Gegenden herum – Verfolgungsjagden durch die engen Straßen und über die Häuserdächer inklusive.



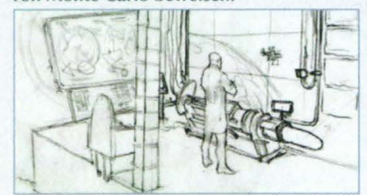


DIE ALPEN: Der vierte Schauplatz sind die Schweizer Alpen. Als James-Bond-Double erlebt Ihr in einem langgezogenen Tal heiße Verfolgungsjagden im Schnee und auf Eis. Eingerahmt von hohen Bergen ein ideales Panorama für einen Action-Reißer – die Chance, groß herauszukommen?

ÄGYPTEN: Von der Hightech-Schlacht zurück in die 1940er: In einem kleinen Dorf in der Nähe des Nils haltet Ihr den Kopf für einen Abenteuer-Darsteller hin – Indiana Jones lässt grüßen. Als Belohnung für Eure harte Arbeit gibt's den romantischen Sonnenuntergang bei den Pyramiden gratis.



MONACO: Ihr habt's geschafft: Im letzten Film dürft Ihr erneut den James-Bond-Darsteller doubeln. An zwei verschiedenen Drehorten müsst Ihr Euer Können bei Hochgeschwindigkeits-Verfolgungsjagden auf engen Bergpässen und in den schmalen Gassen von Monte Carlo beweisen.



Martialische

Brutale Online-Action, brillante Ego-Optik: "Unreal Championship" ist ein Schritt in die Zukunft der First-Person-Shooter.

Auf PC besitzt "Unreal" bzw. dessen Multiplayer-Spross "Unreal Tournament" eine der größten Fangemeinden im Bereich der Ego-Shooter – auf Konsole dümpelt die große Marke eher vor sich hin. Grund ist vor allem die Produktpolitik von Infogrames, die die Koproduktionen der Amerikaner Epic (zuständig für die Grafikroutinen) mit den kanadischen Entwicklern Digital Extremes (Design) publizieren: Die PS2-Version von "Unreal Tournament" wurde viel zu früh und unausgereift auf den Markt geworfen – ruckelnde Mehrspieler-Gefechte waren die Folge. Und die hübschere Dreamcast-Fassung (die von den Kaliforniern Secret Level konvertiert wurde) erleichterte man einfach um die in der NTSC-Variante noch vorhandene Online-Option – ein harscher Attraktivitätsverlust für ein Spiel, das nicht mit Story, sondern durch schnelle, harte Gefechte zwischen menschlichen Gegnern punkten will.



Effekte satt: Während das Geschoss durch den volumetrischen Nebel schneidet, wandert der Schatten des Ventilators.

Beim zweiten großen Konsolen-Auftritt von "Unreal" soll nun alles besser werden – und es gibt reichlich Anzeichen, dass sich der fromme Wunsch erfüllt: So wird der Xbox-exklusive Shooter "Unreal Championship" von Grund auf neu entwickelt, Digital Extremes verwendet keinerlei alte Routinen, die mehr schlecht als recht an die Hardware angepasst werden. So will man z.B. eine stabile Rate von 60 Bildern pro Sekunde erreichen – in der letzten von uns ange-



In einigen Außenlevels dürft Ihr Euch auch mit Land- und Luftvehikeln fortbewegen

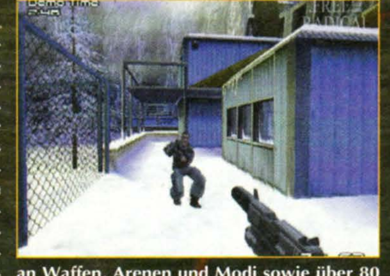
Der Ex-Kriminelle Pithras ist ohne jede Chance: Ihr habt Euren Gegner überrascht und jagt ihm nun eine Salve nach der anderen in seinen Panzer.



Die PS2 lädt durch – die Ego-Hoffnungen

TIMESPLITTERS 2

DAUERFEUER: Schon der erste "Timesplitters"-Teil beeindruckte uns – vor allem wegen der für einen PS2-Titel der ersten Generation ansehnlichen und dabei flüssigen Grafik. Allerdings krankte der Ego-Shooter an der schwachbrüstigen Gestaltung der Einzelspieler-Aufgaben: Nun erwartet Euch eine Solo-Story, bei der die Missionen zwar immer noch vornehmlich durch Waffeneinsatz gelöst werden, Ziele und Wege aber vielfältiger ausfallen – Schalter, Fallen und clevere Freund- sowie Feind-KI machen's möglich. Das Hauptaugenmerk ist dennoch auf die Multiplayer-Variante gerichtet: Eine riesige Zahl an Waffen, Arenen und Modi sowie über 80 Charaktere bringen bis zu acht Pads zum Glühen.



MEDAL OF HONOR FRONTLINE

SALVE: Auch der in den Wirren des 2. Weltkrieges angesiedelte Ego-Shooter besitzt seinen Vorgänger, allerdings auf der PSone. Wie "Medal of Honor Underground" ist der Umgang mit allerlei historischem Kriegsgerät nur eine Seite der Medaille, einige der insgesamt 15 langen Missionen verlangen z.B. Eure Tarnkünste (in Naziuniform und mit geklautem Ausweis marschiert Ihr in die Hölle des Löwen) oder Eure Fertigkeiten als Sprengmeister. Neben den akkurat gestalteten Szenerien im Europa der 1940er erwartet Euch hohe Gegner-Intelligenz (Feindsoldaten kämpfen realistisch aus der Deckung heraus oder nehmen die Beine in die Hand) und eine dichte Hintergrundgeschichte. Wir hoffen bereits im kommenden Monat auf eine Testversion.

Meisterschaft




Grüne Hölle: Auf dem Dschungelplaneten pflügt Ihr den Boden zwischen den Baumriesen um.


Eisiges Areal: Auch ein Gebirgsgletscher gehört zu den gut zwei Dutzend Schauplätzen.

In der fertigen Version soll die fabelhaft texturierte Architektur in 60 Bildern pro Sekunde am Auge vorbeiziehen

spielten Version war zwar noch beizeiten ein Ruckeln zu spüren, erfüllbar scheint das hehre Ziel aber allemal. Gleichermaßen wichtig für den Titel, der wie "Unreal Tournament" sein Hauptaugenmerk auf Duelle mit cleveren Bots bzw. menschlichen Gegnern legt, ist die Multiplayer-Fähigkeit. Hier darf auf der Xbox dank hoher Leistungsfähigkeit und integriertem Ethernet-Adapter aus dem Vollen geschöpft werden: Neben obligatorischem Vierer-Split und Linkoption steht vor allem das Internet-Spiel im Vordergrund. Bis zu 32 "Unreal"-Kämpen dürfen sich online mit einer noch nicht genannten Zahl blendend animierter High-Tech-Waffen gleichzeitig den Garaus machen – sei es jeder gegen jeden beim 'Free for all' oder in der Gruppe bei 'Capture the Flag' und 'Team Deathmatch'.

Dass Digital Extremes bei "Unreal Championship" bei Null beginnt, sieht man auch am Design von Landschaften und Charakteren. Zwar spielt sich die Metzelei immer noch in der düsteren "Unreal"-Zukunft ab, sämtliche Areale und Arenen entwerfen die Entwickler aber komplett neu. Über zwei Dutzend Kampfplätze wird es geben, von Außenszenarios, die so weit reichen wie das Auge, bis zu beklemmend engen Innenlevels. So schlagt Ihr Euch durch Tempelanlagen antiker Zivilisationen, kämpft in einem dunstigen, satt-grünen Dschungel, stapft durch Schnee im Hochgebirge oder wirbelt den Sand einer wüsten Mondlandschaft auf. Wie bei Bungies Meisterstück "Halo" werdet Ihr nicht alle Levels auf Schusters Rappen erkunden müssen: Mit Landgefährten wie einem Buggy oder niedrigfliegenden Luftvehikeln wie einem futuristischen Hovercraft dürft Ihr alleine oder mit ein paar Teamkollegen im Fond in die Schlacht ziehen. Die speisen sich übrigens aus einer vielköpfigen Gruppe höchst individueller, jeweils mit einer dicken Biographie ausgestatter Kämpfer: Da ist der "Predator"-artige Söldner Damarus, der von seiner Waldheimat Arborea aus in den Krieg zieht, die mechanische Kampfdrone Syzygy, die Gegner schon durch den 200 Kilogramm schweren und 2,30 Meter hohen Blechkörper das Fürchten lehrt, oder der genetisch manipulierte Veteran Pithras, der dank seines kriminellen Vorlebens geübt im Umgang mit dem Waffenarsenal ist. Sämtliche Figuren werden durch reiche Polygonzahl und hochaufgelöste Texturen herrlich animiert – zusammen mit den feinen Echtzeitschatten und Partikeleffekten ist Zusehen hier beinahe so erquicklich wie selber spielen. *sf*



Unreal Championship



GENRE	EGO-SHOOTER
HERSTELLER	INFOGRAMES
D-RELEASE	2002

Komplett neu entwickelte Erweiterung des "Unreal"-Universums: Digital Extremes Multiplayer-Orgie beeindruckt durch optische Brillanz und die Möglichkeit, gegen bis zu 31 menschliche Konkurrenten anzutreten.

der nächsten Monate

NO ONE LIVES FOREVER

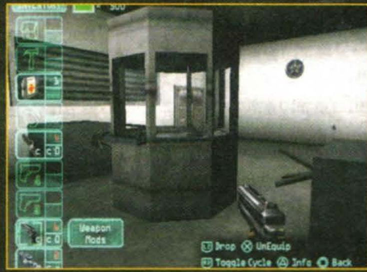
EINZELSCHUSS: Auf dem PC heimste das an klassische Bond-Filme angelehnte Agenten-Spektakel jede Menge Lob ein, auf der PS2 ließen schwer ruckelnde und grafisch mäßige Vorversionen an vergleichbarem Spielgenuss zweifeln. Sollten die unter Hochdruck arbeitenden Entwickler diese Probleme noch in den Griff bekommen, dürft Ihr Euch auf ein gewitztes Ego-Abenteuer freuen: In der Rolle der knackigen Cate Archer reist Ihr rund um den Globus (z.B. Marokko, Ost-Berlin, Hamburg), um der Verbrecher-Organisation HARM das Handwerk zu legen. Neben allerlei Schusswaffen bedient Ihr Euch typischem Spion-



Handwerkszeug wie explodierenden Lippenstiften, Betäubungsparfüm oder einem Schweißgerät in Feuerzeugformat.

DEUS EX

SCHALLDÄMPFER: Warren Spectors Cyber-Thriller besitzt Kultstatus in der PC-Gemeinde, wenn auch der finanzielle Erfolg ausblieb. Als Anti-Terror-Agent J.C. Denton jagt Ihr an der US-Ostküste der nahen Zukunft einer weltweiten Verschwörung hinterher. Besonders die Entwicklung Eures Charakters macht den vermeintlichen Ego-Shooter einzigartig: Für das Erreichen von Missionszielen erhaltet Ihr Punkte, die in Nano-Implantate und damit Fähigkeiten wie Zielgenauigkeit oder Schwimmen investiert werden. Wie Ihr Euch durch die düsteren Endzeitszenarien schlagt, bleibt Euch weitestgehend selbst überlassen: Dringt



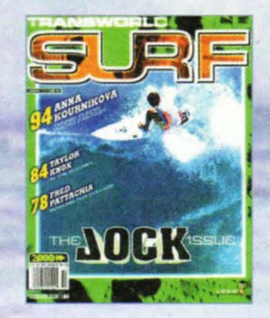
unter Waffengewalt in einen Gebäudekomplex ein oder sucht Möglichkeiten, unbemerkt über einen Schacht einzusteigen.

Tunnelblick



Da ist Millimeterarbeit gefragt: Je enger der Wassertunnel wird, desto mehr Punkte winken, allerdings steigt auch die Sturzgefahr.

Infogrames mag's nass: Stürzt Euch bei "Transworld Surf" todesmutig in die Brandung und zeigt, dass Ihr das Zeug zum König der Welle habt.



Neben zahllosen Ausrüstungssponsoren fungiert die Transport Media Group als Namensgeber: Die AOL/Time-Warner-Firma gilt in den USA als führender Fachverlag für Extrem- und Trendsportmagazine jeglicher Couleur – von Surfen, Skateboard, Motocross bis hin zum Snowboard. Letztere Sportart wird auch im Mittelpunkt des zweiten Transworld-Spiels stehen (origineller-weise "Transworld Snowboarding" genannt), für das allerdings noch kein Termin feststeht.



Feucht und fröhlich: Bei waghalsigen Aktionen bekommt auch die Kamera einige Tropfen ab.

Während sich Skate- und Snowboarder bereits seit längerem in zahlreichen Spielen austoben können, warten die Ritter der Brandung noch immer auf überzeugendes Softwarefutter – Infogrames will diese Lücke mit "Transworld Surf" auf Xbox und PS2 noch vor dem großen Activision-O2-Konkurrenten "Kelly Slater" füllen.
Die Ausstattung der Surf-Simulation kann sich sehen lassen: 13 unterschiedlich talentierte Profis (inklusive einer Amazone) toben sich an neun Küsten und Stränden wie dem australischen Kirra Point, dem französischen Hossegar oder Kultstätten wie der hawaiianischen Pipeline aus. Habt Ihr Euren Wellenreiter gewählt, haltet Ihr nach geeigneten Brandungen Ausschau: Auf dem Brett hockend paddelt Ihr zur nächsten Welle oder ruft das 'Reef Girl', die Euch mit einem Sea-Doo flott zur gewünschten Wassermasse transportiert – diesen selbstlosen Einsatz lernt Ihr besonders in den zeitlich limitierten Wertungsläufen zu schätzen. Seid Ihr in aussichtsreicher Positition, stellt Ihr Euch per Knopfdruck aufs Board und gebt Euer Bestes: Scharfe Wendungen schafft jeder Anfänger, während grindähnliche 'Floater' auf dem Wellenkranz oder gar wagemutige Sprünge in die Luft schon schwerer fallen. Wenn der feuchte Wall an der Spitze überkippt und nach unten bricht, nutzt Ihr die Gelegenheit zur Krönung Eures Ritts: Lasst Ihr Euch in den so entstandenen schmalen Tunnel zurückfallen, ohne bei Ein- oder Ausfahrt vom Brett zu kippen, winken besonders viele Punkte und gestiegenes Ansehen. Das alles präsentiert "Transworld Surf" mit beeindruckender Optik: In den variantenreichen und realistisch dargestellten Wellen spiegelt sich stilecht die Sonne, die schick animierten Surfer wirbeln Gischt auf. Verschiedene Lichtverhältnisse und wechselnde Botanik sorgen zudem für ausreichend Abwechslung in den Szenarien.
Der Spielablauf und die Steuerung orientieren sich am Genre-Primus "Tony Hawk": Um an neue Surfstätten vorzudringen und bessere Ausrüstung zu ergattern, müsst Ihr an jedem Strand einige Aufgaben wie Mindestpunktzahlen oder bestimmte Tricks erfüllen und in einem Wettbewerb bestehen. Ein zwar wenig originelles, aber bewährtes Prinzip – Multispieler-Fans erfreuen sich an der feinen Möglichkeit, je nach Modus bis zu viert auf dem gleichen Bildschirm oder via Splitscreen zu surfen. Xbox-Sportler dürfen zum Systemstart im März loslegen, PS2-Besitzer müssen sich einen Monat länger gedulden: Sie bekommen allerdings als Ausgleich eine weitere Landschaft in Mexiko sowie aufgebohrte Mehrspieler-Modi spendiert. *us*

Der 'Floater' macht's: Balancieren auf der Wellenkante lohnt sich.



Bei einigen Aufgaben zoomt die Kamera weg, um Euch mehr Übersicht zu geben.

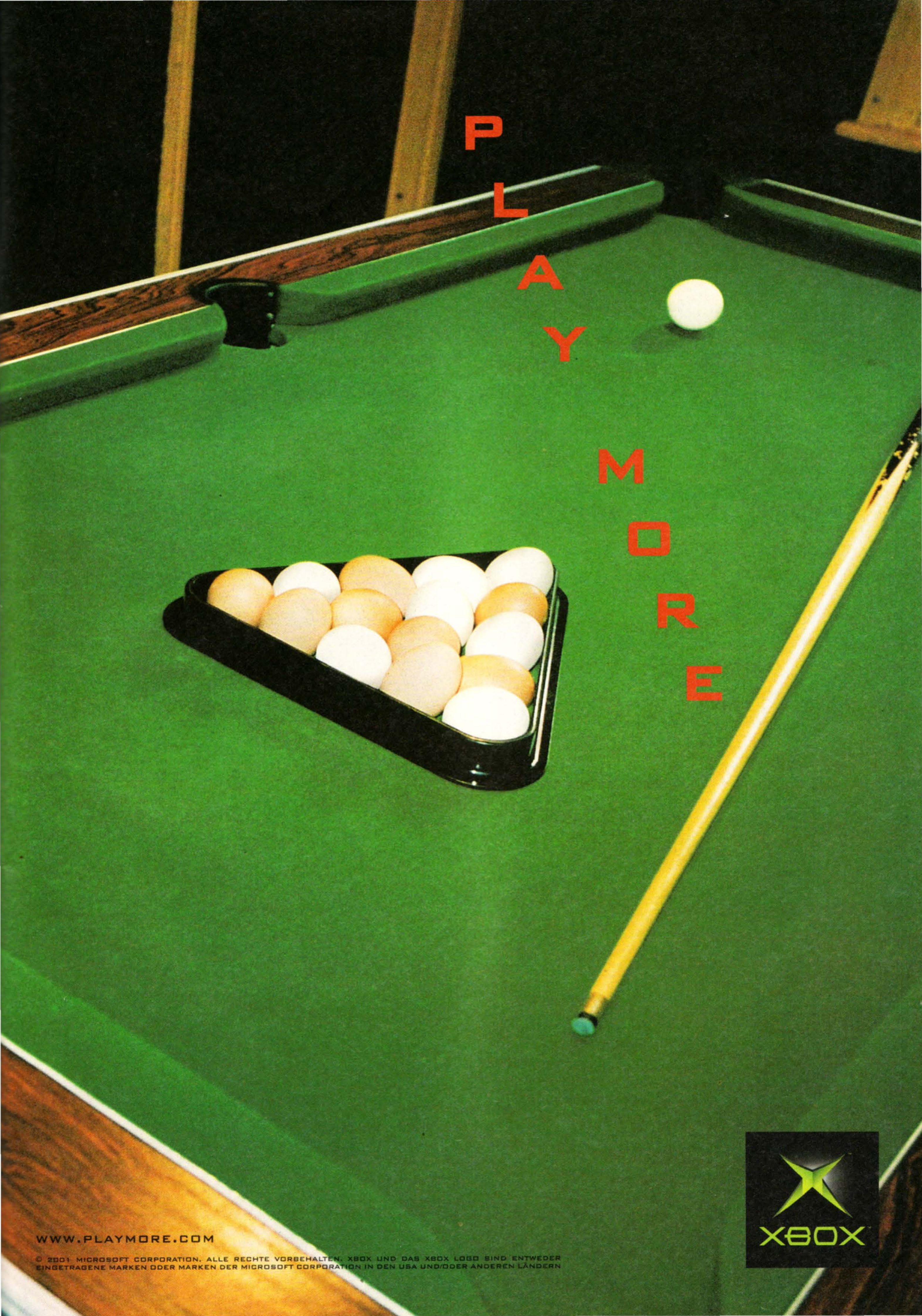
TRANSWORLD SURF

GENRE	SPORTSPIEL
HERSTELLER	INFOGRAMES
D-RELEASE	MÄRZ/APRIL

Frisches Futter für Trendsportler: Fordernde Wellenreit-Simulation mit vielen unterschiedlichen Stränden, Aufgaben und eindrucksvoll realistischer Wasseroptik.



Surfer sind durchaus gesellig: Teilt Euch die Wellen im Splitscreen (links) oder beharkt Euch beim 'King of the Wave' gegenseitig (oben).



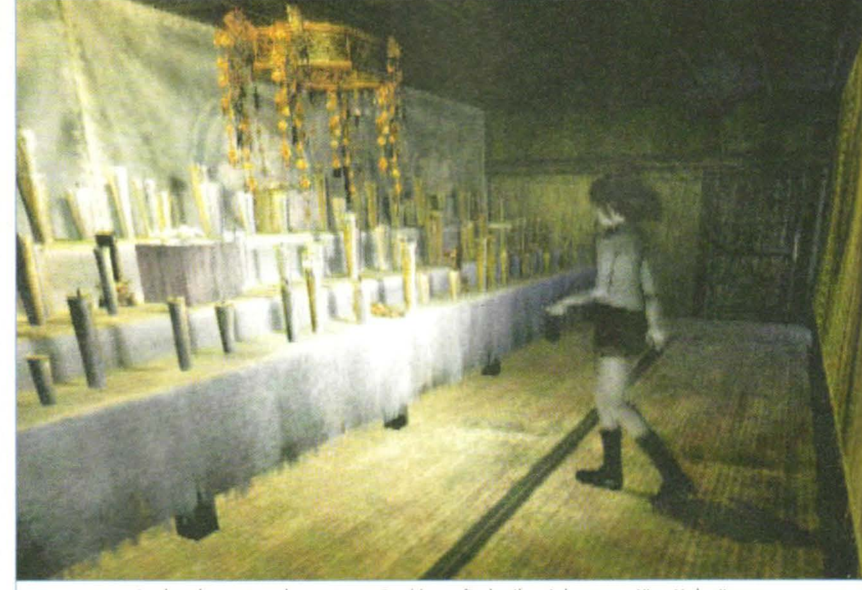
PLAY MORE
WWW.PLAYMORE.COM
© 2001 MICROSOFT CORPORATION. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. XBOX UND DAS XBOX LOGO SIND ENTWEDER EINGETRAGENE MARKEN ODER MARKEN DER MICROSOFT CORPORATION IN DEN USA UND/ODER ANDEREN LÄNDERN
XBOX

Landhaus der toten Seelen

Ihr habt die Besuche in "Silent Hill" ohne psychische Schäden überstanden? Sehr gut, denn in Tecmos "Zero" erwartet Euch eine nervenzerreißende Geisterjagd.

Die Kamera dient nicht nur zur Geisterjagd, mit ihr entdeckt Ihr auch versteckte Hinweise. Macht an solchen Stellen ein Bild und Ihr seid schlauer!

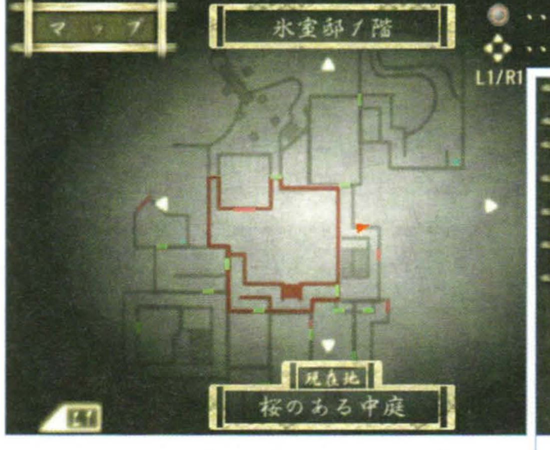
Das mysteriöse Haus der Himuro-Familie verbirgt ein düsteres Geheimnis. Eine Gruppe von Reportern will dem Spuk ein Ende machen und mit einer wissenschaftlichen Dokumentation den unheimlichen Ruf des Gebäudes widerlegen. Doch die Journalisten verschwinden nach einigen Tagen spurlos. Unter den Vermissten ist auch der junge Mafuyu Hinasaki, dessen Schwester Miku sich nach Bekanntwerden der Katastrophe sofort auf die Suche nach den Verschollenen macht...



In dem heruntergekommenen Spukhaus findet Ihr viele mysteriöse Kultstätten. Im japanischen Original entgeht Euch aufgrund der Sprachbarriere jedoch die komplette Story.

Bitte lächeln!

In der Haut des Schulmädchens Miku streift Ihr fortan durch das gewaltige Spukhaus und die nähere Umgebung. Euer wichtigster Begleiter während des gesamten Grusel-Abenteuers ist eine veraltet anmutende Kamera, die Ihr nach ein paar Schritten auf dem verdreckten Holzboden aufgabelt. Während Claire Redfield in "Resident Evil Code: Veronica X" mit Schrotflinte und Maschinenpistole dem untoten Gesindel auf den Leib rückt, benutzt das japanische Mädel den Fotoapparat als Geisterwaffe.
Sobald sich ein übersinnlicher Widersacher nähert, beginnt der Kamerasucher am unteren rechten Bildschirmrand zu glühen und das Pad pulsiert in Euren Händen. Den Geist könnt Ihr beim Herumlaufen oft nur schlecht als wabernden Schatten wahrnehmen. Blickt Ihr via Dreiecks-Taste jedoch durch das Objektiv, erkennt Ihr die grässlich entstellten Fratzen der Verstorbenen. Je länger Ihr



Dank der zoombaren Karte findet Ihr Euch gut zurecht. Im Inventar erhöht Ihr im Tausch gegen Punkte die Kameraattribute.



Geisterjagd mal anders: Statt mit durchschlagenden Wummen auf die Widersacher zu zielen, zückt Ihr eine altertümlich anmutende Kamera,...



...nehmt die mysteriösen Wesen ins Visier und drückt auf den Auslöser. Je nach Genauigkeit saugt Ihr so unterschiedlich viel Totenenergie ab.

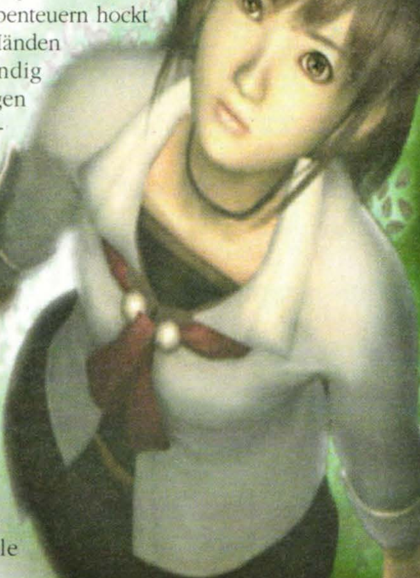
Praktisch: Heldin Miku dreht ihren Kopf automatisch in Richtung einsammelbarer Gegenstände oder wichtiger Orte.

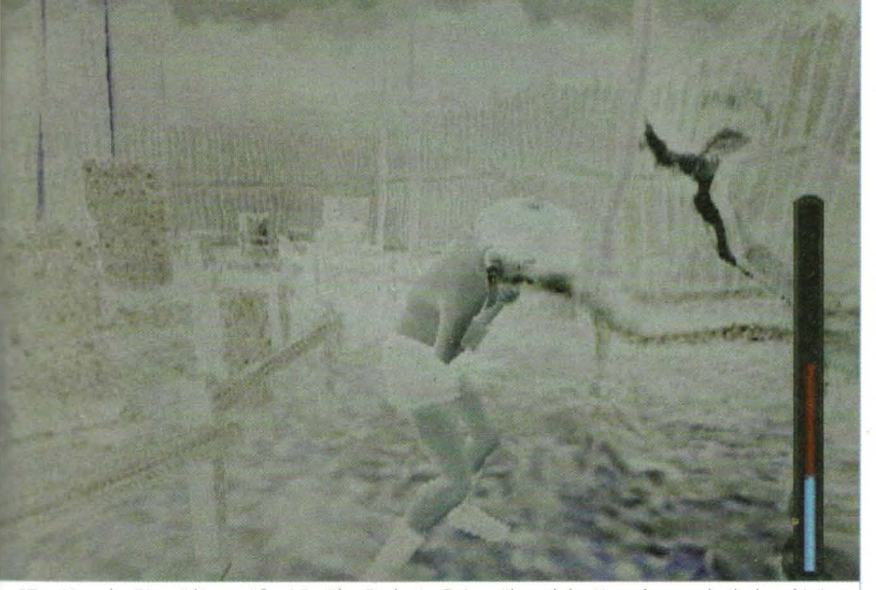
die kreischenden Wesen im Focus behaltet, desto mehr Energie zieht Ihr ihnen ab. Drückt Ihr jetzt noch im richtigen Moment auf den Auslöser, reißt der Blitz die untote Lebenskraft dauerhaft heraus. Von dem Geist bleibt nach einigen Fotos nur ein verzerrtes Abbild auf Zelluloid übrig. Während einer Auseinandersetzung dürft Ihr Euch übrigens weiter durch die Polygon-Umgebung bewegen: Der rechte Analogstick fungiert beim Blick durch die Kamera als Richtungsgeber, via linkem Pendant haltet Ihr Ausschau nach dem Peiniger.

Der Fotoapparat kann jedoch noch mehr als Geister erledigen: Habt Ihr genügend Punkte durch Kämpfe gesammelt, dürft Ihr das Gerät gehörig auffrisieren. Vergrößert den Focus-Bereich, erhöht die Geschwindigkeit des Aufladens und die maximale Schadensausbeute – insgesamt viermal lassen sich diese Attribute steigern. Daneben stehen Euch fünf Zweitfunktionen zur Seite: Schleudert die Angreifer zurück, verlangsamt oder paralysiert sie, macht Widersacher dauerhaft sichtbar und baut eine automatische Zielverfolgung in die Kamera ein. Darüber hinaus spürt Ihr mit dem Apparat verborgene Hinweise auf – ein echtes Allzweckgerät!

Gänsehautgarant

Neben der erfrischenden Art, Geister zu jagen, bietet Tecmos "Zero" eine unheimlich dichte Atmosphäre: Wie in Konamis "Silent Hill"-Abenteuern hockt Ihr mit schwitzenden Händen vor dem Monitor, ständig auf der Hut vor etwaigen Attacken aus dem Jenseits. Der hervorragende Surround-Sound jagt Euch mit gespenstischem Stimmengeflüster und unheimlicher Musik ständig Schauer über den Rücken. Positive Nachricht: "Zero" erscheint als "Fatal Frame" in den USA – hoffentlich schafft es diese Suspense-Perle auch nach Europa! *os*




"Der Herr der Ringe" lässt grüßen! Berührt Euch ein Geist während des Kampfes, taucht Ihr kurzfristig in die schemenhafte Totenwelt ein.

ZERO

PS2

GENRE	ACTION-ADVENTURE
HERSTELLER	TECMO
D-RELEASE	NICHT BEKANNT



Erfrischend anders: Jagt Geister via Fotoapparat und erfreut Euch an der stimmungsvollen 3D-Optik. Das Zockerzimmer mit einer Kerze beleuchtet, die Surround-Anlage aufgedreht und Panikattacken à la "Silent Hill 2" sind garantiert!



Weise mir den Weg: Dank eingeblendeter Karte oben rechts verläuft sich Euer Haudegen auch in den verschachteltsten Labyrinthen nicht.



Wie komm' ich an den Feuer-Schlüssel? Jede Legacy-Waffe beinhaltet eine Elementklasse, entsprechende Rätsel sind die Konsequenz. Links: Josh steckt ein.

Auf Messers



Die "Sword of the Berserk"-Macher schlagen zurück – zur Freude aller Metzelfanaten mit PS2.



Die leuchtenden Energiesäulen bergen meist Waffenverstärker: Simples Über-den-Zaun-klettern…



…reicht aber selten aus, die nützlichen aber gu versteckten Upgrades zu ergattern.

In der Öffentlichkeit genießt das milliardenschwere Firmen-Konglomerat 'Wisdom' großes Ansehen als führendes Unternehmen im Bereich biogenetischer Forschung. Gut getarnt als Weltverbesserer werkeln die schlauen Köpfe des Imperiums im Geheimen aber an einem ganz anderen, alles andere als gesundheitsförderlichen Projekt: 'Legacy', eine hochmoderne, selbstdenkende Waffengattung bestehend aus altertümlichen Metalllegierungen und einem menschlichen Nervensystem, soll dem Unternehmen die Monopolstellung auf dem internationalen Markt sichern. Eines Tages kommen die beiden Wisdom-Angestellten Josh Calloway und seine Freundin Eliel Evergrand hinter die finsteren Pläne ihres Arbeitgebers. Und Mitwissende kann der zwielichtige Konzern überhaupt nicht gebrauchen: Von Spezialeinheiten gefangengenommen, wird der bemitleidenswerten Eliel ihr Synapsenapparat entnommen und kurzerhand ins neueste Legacy-Model gepflanzt. Nur durch einen Zufall gelingt Josh die Flucht vor den skrupellosen Häschern, mit dem unterwegs ergatterten High-Tech-Schwert (in der der Geist seiner Liebsten weiterlebt) beginnt der betrogene Jüngling einen blutigen Rachefeldzug gegen Wisdom.

Ähnlich Yukes letztem Prügelepos "Sword of the Berserk" steht auch bei "Eve of Extinction" rasante Non-Stop-

Nippon-Prügelpagen



Clown-Keilerei: Yukes PSone-Wrestling "WWF Smackdown 2" ergatterte satte 86% Spielspaß.

Wenn es um Knochenbrechen und blaue Flecken geht, ist der japanische Entwickler Yukes ein echter Profi. 1993 gegründet, machten sich die Jungs und Mädels im fernen Osten vor allem durch die zahllosen Updates ihrer Nippon-Wrestling-Reihe "Toukon Retsudon" einen guten Namen. Bei uns stellten Yukes ihre Fachkompetenz in diesem Genre mit zwei "WWF Smackdown"-Episoden auf der PSone sowie dem jüngst erschienenen 128-Bit-Nachfolger "Just bring it!" eindrucksvoll unter Beweis. Im Laufe der Jahre wuchs das Team auf über 60 Sound-Tüftler, Grafik-Designer und Programmierer mit Büros in Osaka sowie Yokohama an. Ausbrüche aus der digitalen Welt der Ringer und Schaumschläger wagte Yukes in der mittlerweile zehnjährigen Firmengeschichte nur selten: Zwar erchienen sowohl der Anime-Klopper "Evil Zone" (PSone), als auch die optisch anprechende Blutorgie "Sword of the Berserk" auch hierzulande, der jeweils überaus eintönige Spielablauf ließ aber beide Titel bald in der Bedeutungslosigkeit verschwinden.



Stumpfe Massenschlacht ohne großartigen Tiefgang: "Sword of the Berserk" auf Dreamcast.



Auf Knopfdruck wechselt Euer Held flink zwischen den Waffen hin und her. Die Prozentanzeige unten rechts gibt an, wieviele Erfahrungspunkte die gewählte Schneide bereits gesammelt hat.



Für die ultimativen Legacy-Attacken vollführt Ihr mit dem rechten Stick ein vorgegebenes Manöver

Schneide





"Shenmue" lässt grüßen: Während einiger Zwischensequenzen müsst Ihr in einem Quick Time Event fixe Reaktionen beweisen.

Action im Vordergrund. Während Held Josh die frei erkundbaren 3D-Szenarien durchforstet, stürmen von allen Seiten, schlipstragende Spezial-Agenten, Cyber-Assassinen oder Axt-schwingende Hünen aus Wisdoms Gen-Hexenküche auf Euch ein. Mit flinken Fausthieben, Trittfolgen oder einer der zahlreichen Legacy-Todbringer bietet Josh dem Lumpenpack ordentlich Paroli. Denn das anfängliche Schwert bleibt nicht Euer einziges Mordinstrument: Ergattert Ihr (meist nach einem zähen Bosskampf) einen neuen Griff, transformiert Nervenbündel Eliel kurzerhand in die passende Klinge. Kampfstab oder flinker Krallenkatar, später auch ein mächtiger Zweihänder und sogar eine futuristische Armbrust sind das praktische Vermächtnis der unheiligen Wisdom-Experimente. Ähnlich einem RPG gewinnen die Kriegsgeräte mit jedem erlegten Bösewicht Erfahrungspunkte. Ein Level-Aufstieg wird mit wuchtigen Spezialmanövern sowie neuen, Energie raubenden Kombo-Attacken belohnt.

Doch ein starker Waffenarm bringt Euch nicht in die Chefetage des skrupellosen Konzerns, eine gehörige Portion Hirnschmalz und Geschick sind ebenfalls vonnöten. So sucht Ihr in verzweigten U-Bahn-Systemen nach Schlüsselkarten, stellt die Stromversorgung einer Wisdom-Zweigstelle wieder her oder hüpft in schwindelerregender Höhe von einem Hochhausdach aufs nächste – ein Glück, dass Euch Joshs entkörperte Freundin bei allzu harten Kopfnüssen mit hilfreichen Hinweisen zur Seite steht. *cg*



Verbesserungsbedarf: Freies Umherschauen ist in den oft weitläufigen Welten leider noch nicht möglich.



EVE OF EXTINCTION

GENRE	ACTION
HERSTELLER	EIDOS
D-RELEASE	1.QUARTAL

Auf der Jagd: Interessanter Mix aus klassischem Straßengeprügel, Rätseln und Sprungeinlagen – die oft unübersichtliche Kameraführung bedarf jedoch noch einiger Verbesserung.

Die Legende stirbt nie

Namco schlägt zurück: Setzte "Soul Calibur" Prügelmaßstäbe auf dem Dreamcast, soll die Fortsetzung Beat'em-Up-Fans gleich auf allen aktuellen Konsolen in ihren Bann ziehen.



Willkommen auf der Bühne der Geschichte – zum zweiten Mal: Namco schickt Euch erneut auf der Suche nach dem niederträchtigen 'Soul Edge'-Schwert in den Ring. Sorgten die Vorgänger "Soul Blade" und "Soul Calibur" auf PSone bzw. Dreamcast für hitzige Waffenduelle, werden diesmal Fans aller Systeme versorgt: Ursprünglich nur für Nintendos Gamecube angekündigt, ist "Soul Calibur 2" inzwischen auch für Xbox und PS2 bestätigt.

Allzuviel über Neuerungen lässt Namco noch nicht verlautbaren: So soll das Kämpferfeld zwar rund 20 Recken umfassen, doch die Zusammensetzung steht noch nicht fest. Bekannt sind lediglich drei Neuzugänge (siehe Kasten rechts) und einige Rückkehrer: So ist etwa die Attentäterin Taki genauso wieder mit dabei wie der ehrenhafte Samurai Mitsurugi, die aparte spanische Edelfrau Ivy oder sogar der eigentlich todgeglaubte Nightmare. Als einzig bestätiger Abgang steht dagegen der Elvis-Verschnitt Maxi fest, der aber bei Fans ohnehin im Vergleich zu den anderen Figuren als zu gewandt und damit unfair galt. Über Feinheiten und mögliche Verbesserungen des Kampfsystems gibt es noch wenige Aussagen. Doch bereits die ersten Bilder von den aufpolierten und neu gestalteten Arenen lassen darauf schließen, dass einige frische Kniffe dazukommen: Ähnlich wie bei "Dead Or Alive 3" prügelt Ihr Euch nämlich nicht nur auf ebenen Flächen ohne Hindernis-



Frauen unter sich: Die Veteranin Taki zeigt dem zierlichen Neuzugang Talim, wer die stärkeren Argumente hat.

Frühere Seelenleben



"Soul Edge" protzte mit schnittigen Lichteffekten bei wuchtigen Hieben (PSone)

Nach dem durchschlagenden Erfolg von "Tekken" ließen sich Macher Namco 1996 eine neue Prügelspiel-Variante einfallen: Beim auf der Playstation-nahen System-11-Hardware entwickelten "Soul Edge"-Automaten traten die Kämpfer erstmals mit Waffen aller Art an und konnten sich absolut frei auf der Ebene bewegen – ein Prinzip, das sich danach prompt auch bei anderen bekannten Beat'em-Ups durchsetzte.

1997 folgte die PSone-Umsetzung, die aus rechtlichen Gründen in der westlichen Welt "Soul Blade" hieß und zudem im opulenten Rendervorspann ohnehin kaum erkennbare nackte Tatsachen von Sophitia mit einem Badeanzug verdeckte.

Nach einem Spielhallen-Update erschien 1998 der echte Nachfolger "Soul Calibur", der mit ausgefeilteren Arenen und frischen Kämpfern gefiel.



Leicht aufgebohrt, aber technisch nicht wegweisend: "Soul Calibur" in der Spielhalle.

Etwas überraschend erschien die Heimfassung jedoch nicht auf der leistungsnahen PSone, sondern 1999 auf dem Dreamcast – optisch wurde das Münzschlucker-Original von der auch heute noch brillant aussehenden Umsetzung weggefegt, außerdem sorgten ein ausgefeilter Storymodus und zahlreiche freispielbare Goodies für Abwechslung.



Das Dreamcast-"Soul Calibur" bewieß das technische Potenzial der Konsole



Schwungvoll nach vorne: Flinker Waffeneinsatz ist für "Soul Calibur 2"-Krieger oberstes Gebot.

Die bewährte Charaktermischung wird auch in "Soul Calibur 2" beibehalten: Gepanzerte Unholde und sinnliche Mädels beherrschen das Feld.



Da fliegen die Fetzen: Wenn ein dicker Brocken wie Nightmare um sich schlägt, hilft nur Vorsicht und eine gute Deckung.

Frisches Fleisch

Die endgültige Kämpfer-Riege ist zwar noch nicht festgelegt, aber zumindest diese drei neuen Teilnehmer sind bereits bestätigt:

TARIM: Das 15-jährige Mädel aus Südostasien sollte eigentlich zur Priesterin ausgebildet werden. Als in ihrem Dorf aber ein Teil des teuflischen Schwerts auftaucht, erhält sie den Auftrag, das Bruchstück weit weg zu schaffen. Mit ihren kurzen Zwillingsmessern und dank ihrer Flinkheit ist die Kleine eine nicht zu unterschätzende Kämpferin

HON YUN TSUNG: An der gleichen Schule ausgebildet wie sein Vorbild Hwang, kämpft der Koeraner mit einer für den Gegner verwirrenden Mischung aus chinesischer Schwertkunst und deftigen Tritten. Als er von der Legende eines Schwerts hört, das die Macht haben soll, seinem Land die Freiheit zu schenken, macht er sich unversehens auf den Weg.

CASSANDRA ALEXANDRIA: Auf Geheiß des Gottes Hephaestus soll ein Spross der griechischen Familie auf die Suche nach der 'Soul Edge'-Klinge gehen. Da ein Kind ihrer älteren Schwester Sophitia durch die böse Macht verletzt wurde, muss diesmal Cassandra in die Rüstung schlüpfen und gegen das dämonische Unheil antreten.

se. Diesmal finden sich in den Szenerien Vorteil verschaffende Unebenheiten ebenso wie in den Kampf mit einbeziehbare Wände und Bauten, gegen die Ihr Eure Kontrahenten drängen oder schleudern könnt.

Bis "Soul Calibur 2" seinen Konsolen-Siegeszug starten kann, vergeht allerdings noch einiges an Zeit, da selbst das Automatenoriginal erst im Sommer fertiggestellt wird – Prügelfans dürfen sich aber schon jetzt auf eine interessante und ansehnliche Alternative zu traditionellen Handkantenkloppern wie "Virtua Fighter" oder "Tekken" freuen. *us*



Mit einem Schuss Erotik in den Kampf: Die Schwert- und Peitschenlady Ivy ist natürlich wieder mit dabei.

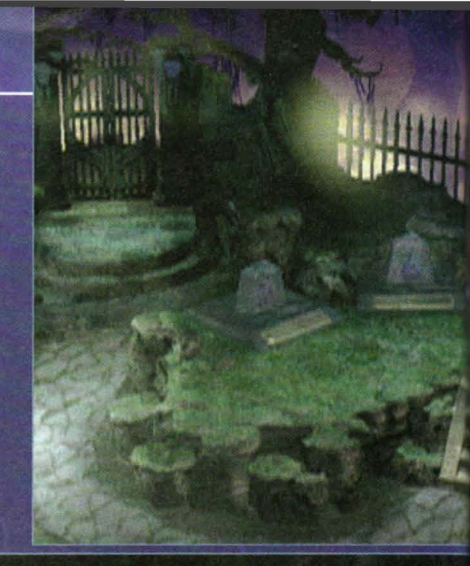
Soul Calibur 2

GENRE	BEAT'EM-UP
HERSTELLER	NAMCO
D-RELEASE	4. QUARTAL



Vielversprechende Edelprügelei mit wuchtigen Waffen und ausgefeilten Arenen: Brillante Optik und simple Kontrolle sollen neue Maßstäbe setzen.

Herz der Finsternis



Sacnoth schlägt zurück: Auch der neueste Streich der "Koudelka"-Macher vermengt klassisches Rollenspiel mit düsterem Horror-Flair.

Der erste RPG-Streich des japanischen Entwicklerteams Sacnoth, "Koudelka", erschien Ende 2000 für die PSone. Die spannende Geschichte um die schnuckelige Titelheldin, die ein spukendes Kloster durchforstet, bot tolle Schauer-Atmosphäre, teils extrem langatmige Kämpfe zerrten aber mächtig an den Nerven.



Stimmiges Flair, aber langwierige Kämpfe: "Koudelka" ergatterte bei uns 74% Spielspaß.

Den draufgängerischen Jüngling Yuri plagt ein mysteriöses Schicksal: Seit seine Eltern vor Jahren unter ungeklärten Umständen ums Leben kamen, wird der kraushaarige Bursche immer wieder von geheimnisvollen Stimmen heimgesucht. Stimmen, die ihn scheinbar ziellos an nie zuvor gesehene Orte oder zu völlig fremden Personen führen. So auch zu Beginn von "Shadow Hearts": In einem dramatischen FMV-Intro werdet Ihr Zeuge, wie das schnucklige Nippon-Mädel Alice während einer Zugreise durchs Asien der vorletzten Jahrhundertwende beinahe Opfer einer brutalen Entführung wird. Abteil für Abteil, Waggon für Waggon metzelt sich ein finsterer, Zylinder-tragender Schurke durch Reihen von Zugpersonal und Wachsoldaten. Doch als der Schlächter vor seinem Opfer steht, geschieht Unerwartetes: Urplötzlich stürmt Yuri die Szenerie und fordert den Fremden zum Kampf. Gegen die Mächte des Unbekannten kann er zwar nichts ausrichten, nach einem spektakulären Gefecht gelingt ihm und Alice aber zumindest die Flucht aus dem rollenden Stahlkoloss. Wer das just gerettete Mädel ist oder welche Hintergründe die selbstlose Rettungsaktion hat, weiß Yuri nicht – wieder einmal haben die geheimnisvollen Stimmen seine Schritte gelenkt. Irgendwo in der fernöstlichen Pampa ausgesetzt, machen sich die Verbündeten auf, das Mysterium um den Mann in Schwarz zu lösen.



Polygon-Helden in Renderkulissen: Die Aufmachung kann qualitativ nicht mit aktuellen RPG-Hits wie "Final Fantasy 10" konkurrieren.

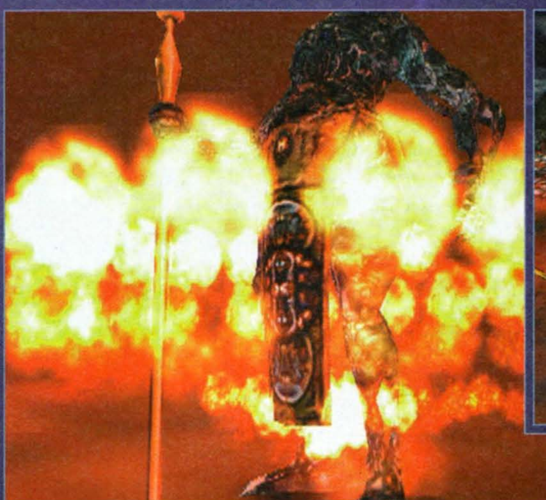
Wie die Vorgeschichte und die Bilder auf diesen Seiten zeigen, setzt sich "Shadow Hearts" vom Ambiente her bewusst vom Genre-typischen, mittelalterlichen Ritter-und-Prinzessin-Ambiente



Jedem Held sein Kampftalent: Yuri kann sich in 20 verschiedene Monster verwandeln.



Friedhof der Furcht: Nach dem Sieg über bestimmte Obermonster erhält Gestaltwandler Yuri hier die Fähigkeit, in deren Form zu transformieren.





Grün gewinnt: Gelingt es Euch gar, den rotierenden Zeiger des Schicksalsrads in der roten Zone zu aktivieren, setzt es extra starke Hiebe.



Bosheit verpflichtet: Der grausame Mann in schwarz stellt sich im Verlauf des Abenteuers als Roger Bacon heraus, ein geheimnisumwobener Mystiker, der garantiert nichts Gutes im Schilde führt.



Minirock-Magierin: Wenn Alice nicht gerade zaubert, haut sie Feinden Bücher um die Ohren.

Beim Akupunkteur könnt Ihr die Kraft Eurer Waffen verbessern und die Trefferzonen des 'Judgement Wheel' vergrößern

ab. Stilecht versetzt Euch Konamis RPG-Lizenz an den Anfang des 20. Jahrhunderts samt der Architektur, den technischen Errungenschaften und dem okkulten Glauben dieser Zeit. Unheimliche Gebirgspässe, verwunschene Bauerndörfer und moderne Großstädte stehen auf Eurem Reiseplan. Trotz wohligem Gruselambiente orientiert sich das Abenteuer stark an der RPG-Konkurrenz: Als schlichte Polygon-Figuren wuseln Eure Helden durch altbackene Renderkulissen, denen durch Echtzeitelemente wie lodernde Fackeln oder wabernder Nebel eine Spur Leben eingehaucht wird. Gleiches gilt für die rundenbasierten Zufallsgefechte: Werdet Ihr von modrigen Zombies oder schleimigen Höllenechsen überrascht, geht die Keilerei in einer speziellen Kampfarena los. Attacke, Defensive oder Magieeinsatz – all das kennt der geneigte Fan seit Jahren. Neu und gelungen ist die Idee mit dem sogenannten 'Judgement Wheel': Egal für welche Aktion Ihr Euch entscheidet, bei jedem Kampfmanöver erscheint ein Rad am Bildschirm, auf dem ein Zeiger rotiert. Für eine erfolgreiche Handlung müsst Ihr im rechten Moment vorgegebene Tasten drücken – immer dann, wenn der Zeiger über bestimmte Markierungen des Rades fährt. Erwischt Ihr keine dieser Zonen, verpuffen Angriffe und Zauber wirkungslos, bei besonders gutem Timing zieht Ihr dem Feind hingegen extra viel Energie ab oder heilt lädierte Charaktere doppelt wirksam.

Optisch mit schwach animierten Figuren und detailarmen Kulissen für PS2-Verhältnisse mager und inhaltlich arg innovationsarm, freuen sich zumindest Genre-Neulinge auf grundsolide RPG-Kost im ansprechenden Schauerambiente. *cg*

Der PS2 nicht würdig: Bis auf höher aufgelöste Texturen wirken alle Polygon-Figuren nur unwesentlich hübscher als zu 32-Bit-Zeiten – schade.

SHADOW HEARTS



GENRE	ROLLENSPIEL
HERSTELLER	KONAMI
D-RELEASE	1. QUARTAL

Auf Dämonenjagd im rustikalen Asien: Sacnoths zweites RPG kokettiert ansprechend mit Elementen klassischen Grusels – angereichert mit Zufallskämpfen, Renderkulissen und allen übrigen überholten Errungenschaften der 32-Bit-Generation.

Surround – EINE NEUE SPIELSPA

Raumklang beschert Kinogängern seit Jahren ein eindrucksvolles Hörerlebnis – wie profitiert die aktuelle Videospielgeneration von dieser Technik?

Eine silberne Scheibe in CD-Größe sorgt nach kleinen Anlaufschwierigkeiten für Goldgräberstimmung in der Film- und Unterhaltungselektronik-Branche: Der überwältigende Erfolg der DVD (Digital Versatile Disc) mit knapp 160 Prozent Wachstum im letzten Jahr ebnet auch hochwertigem Heimkino-Equipment den Boden. Führten Projektoren, Großbildfernseher und 20 Kilogramm schwere AV-Receiver bisher ein Nischendasein als Präsentationsmedium oder 'Freakspielzeug', so steigt die Nachfrage nach diesen kostspieligen Hightech-Geräten mit jeder verkauften DVD kontinuierlich an. Markerschütternde Explosionen und ehrfürchtig innehaltende Menschen jeden Alters zeugen in eigens eingerichteten Heimkino-Studios großer Elektronik-Fachmärkte von stetig steigendem Kundeninteresse; das vorweihnachtliche Angebot eines Lebensmitteldiscounters (Breitbild-Fernseher, DVD-Player sowie Boxensystem) dürfte schließlich auch den letzten Zweifler von der gewichtigen Bedeutung des Home-Cinema-Bereichs überzeugt haben.

Die steigende Zahl von Heimkino-Geräten bietet darüber hinaus ideale Voraussetzungen für die Videospielhersteller, welche sich zunehmend um (interaktiven) Raumklang bemühen und auch gezielt mit werbeträchtigen Sprüchen anpreisen. Aus diesem Anlass haben wir die aktuelle Konsolengeneration samt Software zu einem umfangreichen Test in den exklusiven Hörraum der Schwesterzeitschrift *audiovision* verfrachtet. Im Folgenden schildern wir unsere teils überraschenden Erlebnisse und geben nützliche Tipps zum Thema 'Home Cinema & Konsole'. Wer übrigens grundlegende Informationen zur Heimkinoausrüstung, Verkabelung und Boxenaufstellung sucht, sollte in MAN!AC 1/2001 nachschlagen – dort findet Ihr auf vier Seiten alles Wichtige und Wissenswerte.



audiovision-Autor Ulrich von Löhneysen beim Probespiel im Hörraum



PS2, Gamecube und Xbox mussten zum Surround-Sound-Vergleich antreten. Heimkino-Equipment im Wert von knapp 20.000 Euro fungierte als Ton- und Bildquelle.

Sound

SSDIMENSION?

Was können PS2, Gamecube & Xbox?

Während die mittlerweile schon betagteren Spielekisten wie PSone, N64 und Dreamcast ausschließlich mit analogen Schnittstellen ausgestattet sind, finden die Next-Generation-Modelle auch auf digitalem Wege Anschluss. Sowohl PS2 als auch Xbox sind in der Lage, Soundeffekte und Musik über ein Lichtleiterkabel an einen AV-Receiver zu senden – eine Grundvoraussetzung für effektvollen Digital-Sound. Beim Gamecube verzichtete Nintendo auf eine vergleichbare Option: Die Japaner spendiertem ihrem Spielewürfel zwar einen 'Digital AV Output', doch diese Buchse ist für die Übertragung von Bildsignalen zuständig. So hält sich Big N zumindest ein Türchen für eine künftige digitale Bildübertragung offen.

Diese Lösung zwingt Gamecube-Besitzer zum weniger hochwertigen, analogen Audio-Anschluss via Cinch-Kabel, was gleichzeitig auch die potenziell möglichen Tonformate in Spielen limitiert: Mono, Stereo, Dolby ProLogic und ProLogic 2 sind machbar – auf die weitaus dynamischeren Digital-Varianten (Dolby Digital, DTS) müssen Nintendo-Fans wohl oder übel verzichten.

Sonys PS2 ist technisch einen Schritt weiter: Über den optischen Ausgang liefert die Konsole sowohl Dolby-Digital/DTS-Sound als auch die analogen Tonformate des Gamecube. Das gleiche Bild bei der Xbox: Falls im internen Soundmenü nicht deaktiviert, kommen aus der Microsoft-Kiste via Lichtleiter dieselben Tonformate wie aus der PS2.


Feindliche Alien-Shuttles fliegen bei "Halo" mit entsprechender 5.1-Sound-Anlage quer durch den Raum


Testobjekt: Das Rauschen des Wasserfalls ist bei einer Drehung immer exakt zu orten ("Halo", Xbox).

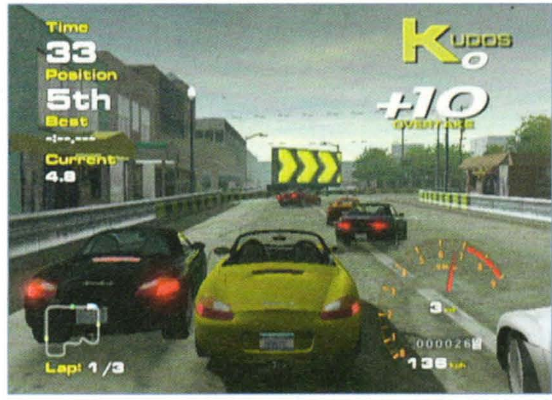
Für den guten Ton sorgte der Referenz-AV-Receiver KRF-X 9995D von Kenwood

Der Praxistest

Die technischen Voraussetzungen lassen jedoch nur bedingt auf die Klangqualität während des Spielens schließen. Aus diesem Grund haben wir PS2, Gamecube & Xbox im *audiovision*-Hörraum an einige der edelsten Heimkino-Komponenten angeschlossen und unsere Ohren gespitzt. Zum Einsatz kamen der DLP-Projektor Yamaha DPX.1, der AV-Receiver Kenwood KRF-X 9995D sowie ausgewachsene Standlautsprecher von Canton und Elac – insgesamt ein Wert von knapp 20.000 Euro. Die Konsolen wurden via Komponentenkabel an den Bildwerfer gestöpselt, ein optisches Kabel stellte bei PS2 und Xbox die Verbindung zum Receiver her, beim Gamecube zapften wir die Audiodaten via Cinch-Kabel ab. Als erstes musste die Microsoft-Hard- und Software zeigen, was sie akustisch zu bieten hat: Dolby-Digital-5.1-Sound in Echtzeit während des Spiels – unsere Erwartungen waren hoch gesteckt. Die sphärische Menümusik des Ego-Shooters "Halo" füllte das Zimmer dann auch mit weiträumigen Klängen, die treibenden Percussion-Rhythmen im Anschluss kamen wuchtig und satt. Sehr schön. Doch nun endlich ab ins Spielgeschehen: Schon die Notlandung auf dem Ringplaneten ließ den Hörraum dank Subwoofereinsatz ordentlich erbeben. Das Joypad fest in der Hand und raus aus dem havarierten Shuttle. Entfernt ist das Rauschen eines Wasserfalls zu hören. Während wir uns mit der Spielfigur drehen, wandert das Geräusch stets exakt ortbar um uns herum. Plötzlich bemerken wir das Getöse eines sich nähernden Raumschiffes. Wir hetzen über die licht bewaldete Polygon-Landschaft und hören den feindlichen Gleiter hinter uns von links nach rechts vorbeirauschen. Schnell die Anhöhe hoch, nur weg von der Bedrohung. Doch dann zischen unerwartet Schüsse über unseren Kopf hinweg, feindliche Trup-

Eindrucksvoll: Aufgewirbelter Dreck und schreiende Kameraden ("Halo", Xbox).


Einstellungssache: Ton- und Bildausgabe wird im Xbox-Menü konfiguriert.





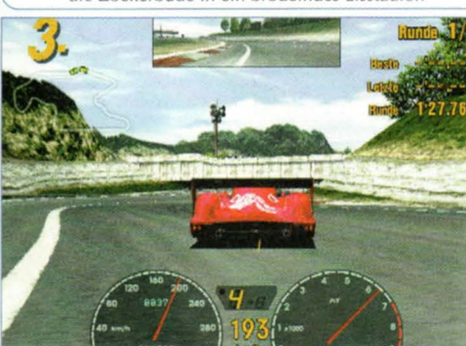
Bei "Project Gotham Racing" (Xbox) hört Ihr von hinten nahende Fahrzeuge effektvoll und positionsgenau röhren

pen direkt voraus! Im Kampfgetümmel werfen wir eine Granate auf die Alienbande: Von der donnernden Druckwelle getroffen, fliegen die Fieslinge in alle Richtungen davon – und der aufgewirbelte Dreck verteilt sich fast fühlbar im Hörraum. Das klingt richtig beeindruckend und wir verschwenden noch einige Sprengkörper, um uns an dem Effekt zu erfreuen.
Hinter der Anhöhe treffen wir schließlich auf überlebende Kameraden, die uns mit aufgeregten Stimmen begrüßen. Plötzlich wildes Geschrei aus dem rechten Surround-Kanal, eine weitere Attacke der Außerirdischen. Doch zum Glück wissen wir durch das laute Brüllen genau, wo wir hinlaufen müssen...
Als zweites wandert Bizarre Creations Renner "Project Gotham Racing" ins Laufwerk der Xbox. Auch hier verteilt sich die Musik angenehm im Raum, das Röhren des Motors dringt satt aus dem vorderen Boxentrio. Während des Rennens ist die Geräuschkulisse weit weniger spektakulär als in "Halo", trotzdem bekommen wir von dem Rundumklang wichtige (auf dem Bildschirm nicht sichtbare) Informationen vermittelt. Zum Beispiel dröhnt plötzlich rechts hinten ein Sechszylinder, der danach kontinuierlich auf dieser Seite vorbeizieht. Als er schließlich die rechte vordere Box erreicht hat, sehen wir ihn endlich auch auf dem Bildschirm. Den nächsten Konkurrenten werden wir jedoch erfolgreich blocken – gelernt ist gelernt!
Nach der eindrucksvollen Xbox-Vorstellung ist Sonys PS2 an der Reihe, "Klonoa 2" eingelegt und Lautstärkeregler kräftig nach rechts gedreht. Obwohl im Soundmenü der Punkt 'Dolby Digital 5.1' auftaucht, bekommt Ihr während des Spiels nur das abgespeckte, analoge Dolby ProLogic zu hören. Nur in den vereinzelt eingestreuten Zwischensequenzen dürft Ihr dem druckvolleren Digital-Pendant lauschen. Musik und Soundeffekte durchfluten bei ProLogic zwar ebenfalls angenehm den Raum, die Eindringlichkeit und Präsenz von Xbox-Titeln wird allerdings nicht erreicht. Gleiches bei "Gran Turismo 3 A-spec": Die Geräuschkulisse verteilt sich nicht so weit im Zimmer, hinter Euch fahrende Konkurrenten könnt Ihr mehr erahnen als hören. Eine exakte Ortung ist aufgrund des Mono-Signals aus den Surround-Boxen sowieso unmöglich. Was jedoch bei Polyphony Digitals Racer sehr gut rüber kommt, ist das Fahren im Windschatten des Vordermanns. Sobald Ihr in diese Zone eintretet, reißt das ständig präsente Windgeräusch ab und es herrscht bis auf das Motorbrummen Stille. Doch um dies zu hören, benötigt Ihr keine teure Heimkino-Anlage.
Ganz anders dann der Auftritt von "SSX Tricky" und "NHL 2002": EA hat in Zusammenarbeit mit der Firma DTS ein Verfahren entwickelt, auch während des Spiels interaktiven Digital-

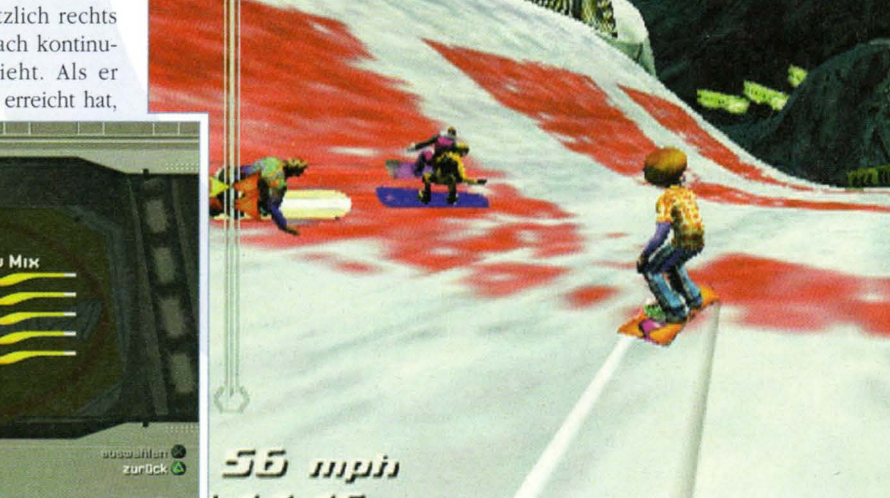


In "NHL 2002" (PS2) verwandelt sich dank DTS Interactive die Zockerbude in ein brodelndes Eisstadion

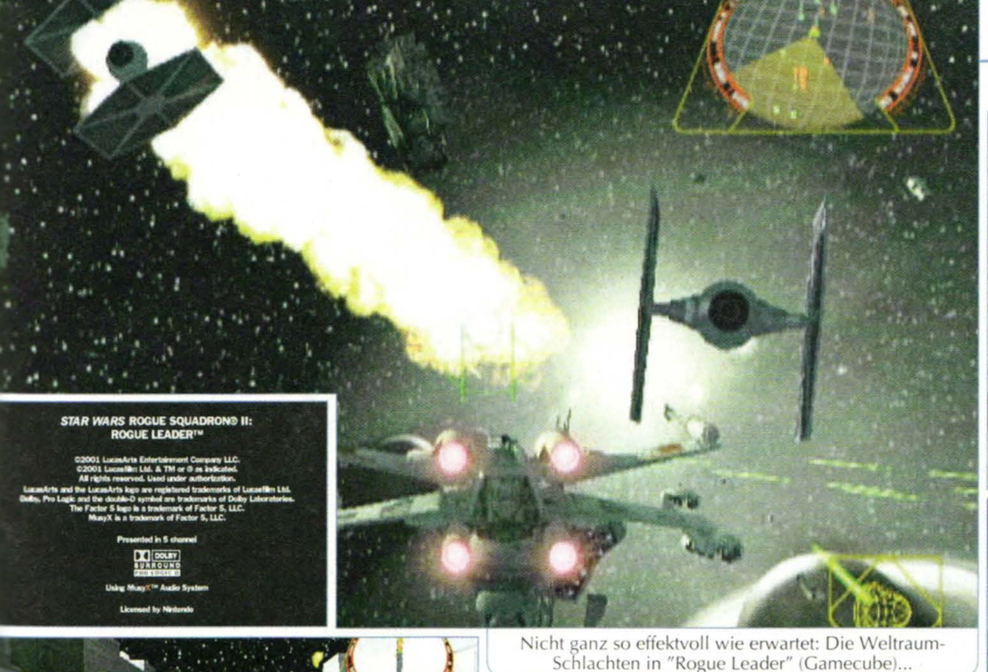




Die "GT3"-Akustik (PS2) verschweigt herannahende Konkurrenten, dafür 'erlebt' Ihr den Windschatten (rechts).



Auch EAs actiongeladene Snowboard-Persiflage "SSX Tricky" (PS2) lässt die Wände mit DTS-Interactive-Sound erbeben. Druckvolle Musik und Fahrergeschrei aus allen Richtungen machen die Pistenraserei gleich attraktiver.



Nicht ganz so effektvoll wie erwartet: Die Weltraum-Schlachten in "Rogue Leader" (Gamecube)...



...tönen aufgrund der Dolby-ProLogic-2-Akustik verhaltener als die "Halo"-Gefechte auf der Xbox.







Beim Anschluss an den Projektor via Komponenten-Kabel genießt Ihr "Waverace Blue Storm" im Vollbild-Modus

Sound auf der PS2 zu realisieren. Das Tonformat nennt sich DTS Interactive und ist laut Entwickler EA äußerst flexibel einsetzbar. Je nach vorhandener Rechenleistung und freiem Speicher lassen sich unterschiedliche Konfigurationen wie etwa 4.0 (Einsatz der beiden Front- und Surround-Boxen) oder 5.1 verwirklichen. Bei "SSX Tricky" fehlt beispielsweise der vordere Center-Kanal. Trotzdem reicht dies, um hübsche Effekte wie einen an der Seite vorbeirauschenden Konkurrenten zu simulieren. Bei "NHL 2002" sind alle Lautsprecher ins Geschehen eingebunden, was die Zockerbude in ein brodelndes Eisstadion verwandelt. DTS Interactive erreicht auf der PS2 aufgrund höherer Komprimierung nicht ganz die Qualität des Xbox-Sounds, dennoch ist diese Lösung ein großer Fortschritt gegenüber Dolby ProLogic.

Last but not least muss Nintendos Gamecube in die Hörarena. Wie oben bereits angesprochen, übermittelt der Spielewürfel Sounddaten nur analog via Cinch-Strippen – eindeutig die schlechteste Voraussetzung im Vergleichstest. Trotz allem waren wir positiv überrascht von der erstaunlich knackig klingenden Titelmusik von "Waverace Blue Storm". Während des Rennes müsst Ihr auf hilfreiche Informationen aus den hinteren Boxen verzichten, lediglich über Euch hereinbrechende Wellen rauschen effektvoll im Surround-Bereich. Wenngleich auch nur ProLogic-Sound aus den Lautsprechern tönt, das Ergebnis ist durchaus akzeptabel. Gespannt ging's dann an den Hörtest von "Star Wars Rogue Leader". Speziell für den ProLogic-Nachfolger – ProLogic 2 – optimiert, versprachen die Entwickler eine deutliche Verbesserung im Vergleich zum bisherigen analogen Standard. Doch nach einigen Leveln stellte sich Ernüchterung ein: Der Sound des Weltraum-Shooters verteilt sich zwar wunderbar im Raum, im Verhältnis zum 5.1-Digital-Sound fehlte es schlussendlich doch an Dynamik und klar ortbaren Effekten. Allerdings kann dies auch ein Problem dieses Titels sein, da ständig um Euch herum der Teufel los ist. Erst die nähere Zukunft wird zeigen, wie gut ProLogic-2-optimierte Titel wirklich sind.



Der Audio-Test von "Rogue Leader" (NGC) zeigt deutlich den Vorteil von Dolby ProLogic 2 gegenüber dem Vorgänger

Surround-Anlage – ja oder nein?

Unser Test hat es gezeigt: Wer alle Facetten eines Videospiels erleben will, kommt langfristig nicht um die Anschaffung von Surround-Equipment herum. Die Xbox nutzt bereits in der ersten Software-Generation exzessiv den digitalen Raumklang: "Halo"-Zocker mit entsprechender Anlage haben nicht nur das spektakulärere (Hör-)Erlebnis, sie erfahren zudem mehr spielrelevante Details, die schnelleres und gezielteres Agieren ermöglichen. Seit der Einführung von DTS Interactive erleben auch PS2-Fans eine Steigerung des interaktiven Bildschirmvergnügens. Und selbst Gamecube-Zocker profitieren von einer entsprechenden Surround-Anlage. Zwar ist der Informationsgewinn nicht so hoch wie bei Xbox und PS2, "Star Wars Rogue Leader" mit donnerndem Rundumklang ist trotzdem ein beeindruckendes Erlebnis. *os*

Fachchinesisch

5.1: Angabe für die Kanalzahl bei Digital-Surround. Die Ziffer vor dem Punkt benennt die vollwertigen, diskreten Kanäle, die Zahl dahinter steht für den zusätzlichen Subwoofer-Kanal (auch LFE, Low Frequency Effect, genannt).

DOLBY DIGITAL: Digitales Mehrkanalsystem im Heimkino/Videospielbereich, das mit einer höheren Kompression (Tondatenrate 0,448 Mbit/s) als die DTS-Konkurrenz arbeitet.

DOLBY PROLOGIC: Älteres Mehrkanal-Tonsystem, das im Gegensatz zu den neueren Pendants auf einen zusätzlichen Subwoofer und Rear-Stereo-Kanal verzichten muss.

DOLBY PROLOGIC 2: Deutlich verbesserter Nachfolger von ProLogic, der das Tonsystem um einen Stereo-Rear-Kanal und einen größeren Frequenzumfang erweitert. Peppt auch normale Stereo-Aufnahmen auf wohlklingenden Mehrkanalsound auf.

DTS: Digitales Mehrkanal-Tonsystem, das im Vergleich zu Dolby Digital mit 1,4 Mbit/s die vierfache Tondatenrate bietet.

DTS INTERACTIVE: Von Electronic Arts und DTS Laboratories speziell für Videospiele entwickeltes Mehrkanal-Tonsystem, das je nach vorhandener Rechenleistung flexibel konfiguriert werden kann.

DVD: Optisches Speichermedium in CD-Größe. Durch kleinere und enger beieinander liegende Pits (Vertiefungen) erreicht die Digital Versatile Disc eine maximale Speicherkapazität von 17 Gigabyte (zwei Seiten, zwei Schichten).

KOMPONENTEN-SIGNAL: Videosignal der höchsten analogen Qualitätsstufe, bei dem alle drei Grundfarben die gleiche Bandbreite aufweisen.

PROJEKTOR: Bildwerfer in drei unterschiedlichen Ausführungen. DLP-Projektoren arbeiten mit Mikrospiegeln, LCD-Projektoren basieren auf der Flüssigkristall-Technik und Röhren-Projektoren funktionieren mit drei unterschiedlich farbigen Bildröhren.

Downforce



Simpel und anspruchslos: "Downforce" bietet reine PS-Action.

Euch ist das zweistündige Rundendrehen in der Formel 1 zu dröge? Dann solltet Ihr's vielleicht mal mit "Downforce" versuchen: In der illegalen PS2-Rennliga geht es nur um Action – kein Feintuning, keine hypersensible Handhabung soll von der Quintessenz 'Freude am Rasen' ablenken. Insgesamt 14 wild umgebaute F1-Boliden und ein Dutzend Charaktere erwarten Euch zu Rennen auf satten 21 Strecken. Allerdings sucht Ihr speziell angelegte, TV-taugliche Asphaltpisten vergebens, die Straßen von acht verschiedenen Metropolen (z.B. Las Vegas, Hongkong, Tokio) dienen als Austragungsort der Zeit- und Platzrennen zwischen bis zu zehn Konkurrenten. Besonders auf Unfälle will Entwickler Smart Dog besonderen Wert legen: Jeder Crash wird in Echtzeit berechnet, die spektakulärsten Szenen begutachtet Ihr am Ende des Laufes in einem flott geschnittenen Video. Sobald wir eine spielbare Version in den Händen halten, erfahrt Ihr mehr.

GENRE	RENNSPIEL
HERSTELLER	VIRGIN
D-RELEASE	APRIL

Klingt vielversprechend: Pure Rennaction in umgebauten F1-Boliden. Ohne Realismusanspruch, dafür mit jeder Menge Schrott.

Tour de France



Bei Eurem Ausflug durch Asterix' Heimat hat Strategie einen hohen Stellenwert: Wer seine Kräfte nicht einteilt, muss schnell einen Gang zurückschalten.

Die Lizenz besitzt Konami bereits seit 2000, jetzt gibt's auch die ersten Einblicke zur "Tour de France" auf PS2. Aus der berühmtesten Radsportveranstaltung der Welt entsteht ein Rennspiel, das (glücklicherweise) nicht durch Ausdauer im Tastenhämmern, sondern von viel Taktik geprägt ist. Die Einteilung Eurer Kräfte, das Ausnutzen von Windschatten und die kluge Verwendung begrenzt vorhandener Trinkflaschen haben einen erheblichen Anteil an Eurem Erfolg. Aufgelockert wird die Ochsentour durch Trainingsmodi, Schaurennen und Rad-Tuning, einen Splitscreen wird's ebenfalls geben.

GENRE	RENNSPIEL
HERSTELLER	KONAMI
D-RELEASE	JUNI

Keine Angst: Statt Dauerfeuer verlangt Euch Konami bei der ansehnlich gestalteten Tour durch Frankreich Grips und Geschick ab.

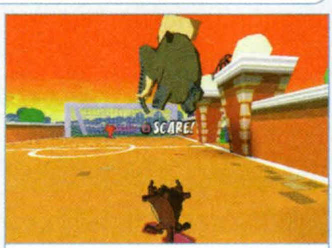
Taz Wanted



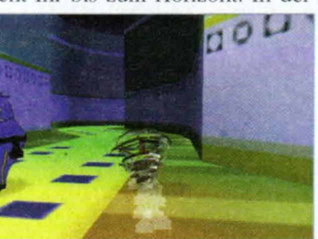
Vorsicht: In einem Looney-Tunes-Spiel dürfen natürlich auch nicht Slapstick-Einlagen wie plattgewalzte oder -geboxte Charaktere fehlen.



Ein Comic-Lizenztitel, entwickelt von Blitz Games, den Spielspaß-Sündern, auf deren Kappe "Mummy Returns" oder "Fuzion Frenzy" geht – Skepsis ist bei "Taz Wanted" angebracht. Wer aber die Zweifel überwindet und sich an die PS2- oder Xbox-Betaversion wagt, merkt schnell, das zwei Jahre Entwicklungszeit nicht vollkommen vergebens investiert wurden. Denn "Taz Wanted" liefert kunterbunte, prallvolle und riesige Cartoon-Areale in eindrucksvoller Technik: Kein Ruckeln stört Euch, wenn Ihr mit Taz' berühmtem Wirbel durch die Gegend rast, in den Außenlevels seht Ihr bis zum Horizont. In der Rolle des gefräßigen Toons macht Ihr Euch auf den Weg in die tasmanische Heimat, nachdem Euch Yosemite Sam von dort entführt hat. Um eines der insgesamt zehn Levels zu bestehen, müsst Ihr sämtliche Fahndungsplakate mit Taz' Konterfei zerstören – manchmal ganz simpel durch eine Wirbelattacke, oft mit viel Gegrübel und Geschick (ein am Museumsboden hingepinseltes Porträt radiert Ihr z.B. mit einer Poliermaschine aus). Vielfältige Comic-Feinde, Level-spezifische Spezialfähigkeiten, Minispiele, durch die Bossgegner erledigt werden, unzählige einzusammelnde, zerstör- und fressbare Objekte summieren sich zu einem motivierenden 3D-Jump'n'Run, an dem nicht nur Looney-Tunes-Fans ihre Freude haben könnten.



Die Zwischengegner werden in Minispielen besiegt: Hier "Pong" mit einem schreckhaften Dickhäuter.



Taz' wichtigste Eigenschaft: Der tasmanische Teufel düst auf Knopfdruck als Wirbelwind herum.



In Telefonzellen findet Taz ein für jedes Level charakteristisches Outfit samt Spezialattacke

GENRE	3D-JUMP'N'RUN
HERSTELLER	INFOGRAMES
D-RELEASE	MAI

Looney-Tunes-Abenteuer mit reichlich Slapstick: Abgedrehte Szenarien, knackige Rätsel und gehaltvolle Sprungeinlagen in gelungener Optik.





BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELESZENE

Politischer Preis: Xbox in Japan am billigsten







Die japanische Xbox-Spezialedition ist immer noch 140 Euro günstiger als die PAL-Konsole

Eine Pressemitteilung Microsofts sorgte Mitte Januar nicht nur bei europäischen Zockern für verärgertes Kopfschütteln: Die Xbox wird am 22. Februar in Japan zum Preis von gerade mal 34.800 Yen veröffentlicht. Umgerechnet sind das knapp 300 Euro – damit ist die Konsole in Nippon nicht nur 38 Prozent günstiger als in Europa (479 Euro), sondern lässt auch den US-Preis um etwa 30 Euro hinter sich. Der Grund für den Xbox-Discount ist klar: Microsoft will im wichtigen japanischen Markt der momentan unangefochtenen PS2 Paroli bieten – mit 29.800 Yen ist die Sony-Konsole nur etwa 42 Euro günstiger.
Neben dem Schnäppchenpreis soll am 22.02.2002 (der Termin wurde wegen der japanischen Leidenschaft für glückbringende Zahlenkonstellationen gewählt) auch ein dickes Start-Lineup für Schlangen in Akihabara sorgen. Ein Dutzend Titel mit Preisen zwischen 6.800 und 9.800 Yen (etwa 58 bis 83 Euro) sind im Angebot: Von Microsoft selbst kommen "Project Gotham Racing", "Amped" und das Mäusespiel "Nezmix", Sega steuert "Jet Set Radio Future", Tecmo "Dead or Alive 3" bei. Auch Capcom ("Genma Onimusha"), Bunkasha ("Double Steal", bei uns "Wreckless") und Koei ("Nobunaga's Ambition") veröffentlichen je einen Starttitel; Konami ist mit "Silent Hill 2", "Airforce Delta 2" (bei uns "Deadly Skies"), "Hyper Sports 2002 Winter" und "ESPN Winter X Games Snowboarding" der wichtigste Dritthersteller.
Während der günstige Preis vor allem Import-freudige Konsolenspieler ansprechen dürfte, können sich Sammler auf eine auf 50.000 Stück limitierte Spezialedition freuen. Für 39.800 Yen (340 Euro) bietet diese neben einem durchscheinenden schwarzen Gehäuse ein zusätzliches AV-Pack, das HDTV sowie Dolby Digital 5.1 unterstützt, und einen Schlüsselanhänger mit Seriennummer und Bill-Gates-Signatur.

Activision setzt auf "Return to Castle Wolfenstein"

Der PC-Ego-Shooter sorgt für mächtige Umsätze – Grund genug für Activision, sich die Entwickler des Spiels, Gray Matter Interactive, gleich komplett einzuverleiben. Für 3,2 Millionen Dollar in Aktien erwarb man die noch nicht übernommenen 60 Prozent der Firma. Die Investition sollte sich rechnen: Activision kündigte kurzerhand "Wolfenstein"-Umsetzungen für PS2 und Xbox an.

NACHGEHAKT

DA DACHTEN DEUTSCHE SPIELER, sie wären durch den massiven, nur auf Windows-CE-Taschenrechnern nachvollziehbaren Preisunterschied zwischen US- und Euro-Xbox bereits bis zur Schmerzgrenze verkohlt worden – und doch hat Microsoft noch eine weitere Kundendemütigung in petto. So klar verdeutlichte eine Konsolenfirma noch nie die rein politische Preisfindung für ihre Produkte: Ohne japanische Entwickler keine Marktdominanz, ohne japanische Spieler keine japanischen Entwickler, ohne attraktiven Preis keine Chance gegen die PS2. Dass letzteres Argument auch für Europa zutrifft, ist für die Entscheidungsträger in den USA nachrangig – zu unwichtig scheint ihnen die Bedeutung britischer oder französischer Spielehersteller, zu irrelevant, ob die Xbox bei uns 5.000, 50.000 oder 500.000 mal über die Theken geht. Konsolen-Junkies wird man damit nicht verschrecken (höchstens zu verstärktem Import drängen), Handel und 'Normalkunden' werden aber der Xbox die rote Karte zeigen – nicht zu unrecht.

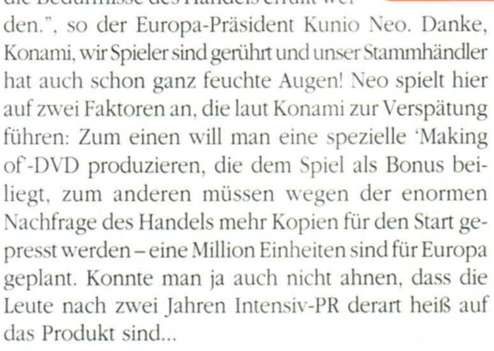
Hohe Nachfrage: Snake schleicht erst ab März



Zumindest die Webseite ist pünktlich online gegangen: www.metalgearsolid2.de überbrückt die Wartezeit bis März.

Eigentlich ist die Verschiebung einer Spieleveröffentlichung ja nichts grundlegend Neues, der offizielle Grund für die Europa-Verspätung von "Metal Gear Solid 2" verleitet aber doch zum Schmunzeln: "Es wäre möglich, 'MGS 2' einfach zu veröffentlichen. Aber Konami of Europe fühlt sich verpflichtet, den Konsumenten das bestmögliche Produkt anzubieten. Und in diesem Zusammenhang müssen wir auch sicherstellen, dass die Bedürfnisse des Handels erfüllt werden.", so der Europa-Präsident Kunio Neo. Danke, Konami, wir Spieler sind gerührt und unser Stammhändler hat auch schon ganz feuchte Augen! Neo spielt hier auf zwei Faktoren an, die laut Konami zur Verspätung führen: Zum einen will man eine spezielle 'Making of'-DVD produzieren, die dem Spiel als Bonus beiliegt, zum anderen müssen wegen der enormen Nachfrage des Handels mehr Kopien für den Start gepresst werden – eine Million Einheiten sind für Europa geplant. Konnte man ja auch nicht ahnen, dass die Leute nach zwei Jahren Intensiv-PR derart heiß auf das Produkt sind...

Witzige Gamecube-Accessoires von Nintendo







Dabei lässt sich die Winz-Konsole doch sowieso in jede Schublade stecken: Ende 2001 hat Nintendo in Japan zwei niedliche Möbel für den Gamecube veröffentlicht, die für mehr Ordnung im Zockerhaushalt sorgen sollen. Im 'Gamecube Rack GCR-1' lassen sich Konsole, Controller, jede Menge Spiele und ein gelinkter GBA verstauen und dank Rollen in Nullkommanix von der Glotze in die Besenkammer schieben, wenn die Freundin unversehens auftaucht. Das 'Cube Rack R' sieht dagegen wie die Miniaturversion eines Hifi-Anlagen-Racks aus. Während ersteres Möbel keinen empfohlenen Preis besitzt, kostet das 'Cube Rack R' 1.980 Yen (17 Euro).

Playstation/GBA-Zubehör von Interact



Mit schöner Regelmäßigkeit gibt sich Interact jeden Monat die Ehre. Diesmal trudelten unter dem Label Speed Link ein PS2-Controller und -Lenkrad sowie ein GBA-Komplett-Zubehörpaket bei uns ein. Das "Raptor Pad" kostet 25 Euro und bietet die gleichen Funktionen wie das Sony-Original. Dank 'Soft-Touch'-Oberfläche liegt der Controller griffig in der Hand, alle Aktionstasten reagieren analog und sind gut zu erreichen. Leider endet hier das Positive: Die beiden Joysticks lassen Widerstand vermissen und das Steuerkreuz ist zu schwergängig – schnelle Beat'em-Up-Moves werden so zur Qual. Bei den Aktionsknöpfen vermissten wir darüber hinaus einen ansprechenden Druckpunkt, kontrolliert analog Gas geben ist kaum möglich. Das "Raptor Pad" ist trotz des günstigen Preises allenfalls als Dino-Futter zu gebrauchen.

Das "Thunder Force Racing Wheel" (PSone, PS2) für 100 Euro bietet ein ungewöhnliches Feature: Obwohl kein echtes Force-Feedback-Lenkrad, generiert das Gerät auf Wunsch aus dem Rumble-Signal eine vergleichbare Wirkung – bei Unebenheiten und Kollisionen zerrt der eingebaute Motor an Eurem Griff. Separate Fußpedale und eine Schalt/Handbremse-Kombi sorgen für Realitätsnähe. Auf der Oberseite des Lenkrades findet Ihr unübersichtlich angeordnet alle Aktionstasten sowie ein Steuerkreuz. Das Accessoire liegt gut in der Hand und der Pedalwiderstand ist angenehm. Leider berauscht das Fahrgefühl kaum: Der Force-Feedback-Effekt ist zwar kräftig, stimmt allerdings nicht immer mit den Gegebenheiten auf dem Monitor überein. Legt besser 25 Euro drauf und kauft Euch das "GT Force" von Sony oder das Thrustmaster-Pendant.

PRODUKT	
Pad, Lenkrad	
HERSTELLER	
Speed Link	
SYSTEM	ZIRKA-PREIS
PSone/PS2	siehe Text
Controller und Pseudo-Force-Feedback-Lenker mit einigen Macken	



Nichts zu meckern haben wir dagegen bei dem 35 Euro teuren "Survival Pack Advance" für den GBA. In dem Set befinden sich eine Tragetasche mit Softwarefach, ein Akku-Pack mit Grifferweiterung und Netzteil, ein Linkkabel sowie eine Schutzklappen/Licht-Kombi. Einzeln gekauft, müsstet Ihr knapp 50 Euro hinblättern. Wer noch kein GBA-Zubehör hat, darf hier bedenkenlos zugreifen.

PRODUKT	
GBA-Set	
HERSTELLER	
Speed Link	
SYSTEM	ZIRKA-PREIS
GBA	35 Euro
Uneingeschränkt empfehlenswertes 'All-in-One'-Zubehör-Set	

Endabrechnung 2001: Erfolg für PS2 und Xbox

Die große Konsolen-Schlacht zum US-Weihnachtsgeschäft hat mindestens zwei Gewinner hervorgebracht – nach Ansicht von Sony und Microsoft. Der Gates-Konzern beansprucht für sich eine der erfolgreichsten Konsolenveröffentlichungen der Geschichte: Zwischen 15.11. und 31.12.2001 sollen 1,5 Millionen Geräte verkauft worden sein, die Software/Hardware-Ratio hat zudem einen Wert von 3:1 überschritten.

Auch Sony jubiliert: In der Vorweihnachtszeit konnte man in den USA 2,5 Millionen Systeme losschlagen, in Deutschland waren es immerhin noch 300.000 Stück. Wie der Gamecube seit US-Veröffentlichung im November abgeschnitten hat, lässt sich nur erahnen, offizielle Zahlen zum Hardware-Absatz gibt es keine. Dafür sind die Konsolen-Top-20 der ersten Dezemberhälfte aussagekräftig: Nur "Pikmin" und "Super Smash Brothers Melee" finden sich in der Liste, während die PS2 acht Plätze (mit "GTA 3" auf Nr. 1) belegt und "Halo" das einzige Xbox-Spiel in den Charts ist.

AM RANDE

PENSIONÄR ODER THRONERBE? Minoru Arakawa – Schwiegersohn von Nintendo-Chef Yamauchi und Gründer und Präsident der US-Tochter – scheidet nach über 20 Jahren aus seinem Amt. Ihm folgt Tatsumi Kimishima, bislang Präsident von Pokémon USA. Ob Arakawa sich aufs Altenteil zurückzieht oder den greisen Yamauchi beerbt, ist nicht bekannt. **NEUE NINTENDO-KONSOLE KOMMT MITTE MÄRZ:** Nein, der Gamecube-Starttermin wurde diesen Monat immer noch nicht angekündigt, dafür hat Big N eine Veröffentlichung des Hosentaschen-Systems "Pokémon Mini" für den 15. März bekannt gegeben. Das Winzgerät schluckt noch kleinere Module, einziges Spiel zum Start soll "Pokémon Party Mini" sein. **MIYAMOTOS KLEINES GEHEIMNIS:** Die japanische Designlegende ist nicht zu stoppen – Shigeru Miyamoto wird auf der E3 in Los Angeles neben spielbaren Versionen von "Mario Sunshine" und "Zelda" für den Gamecube ein nagelneues Geheimprojekt enthüllen. **PURE ACTION AUF DER XBOX:** Der PC-Ego-Shooter mit dem höchsten Monster-pro-Minute-Verhältnis der letzten Jahre, "Serious Sam", soll laut den kroatischen Entwicklern Croteam in einer erweiterten Version auch auf der Microsoft-Konsole erscheinen – so Publisher Take 2 zustimmt.



Angebot und Nachfrage: Dass wir für unsere Jubiläumsausgabe ein paar wirklich coole Preise aufgestellt haben, hat Eure phänomenale Resonanz bestätigt – Berge von Postkarten und Briefen sind bereits in der Redaktion eingetroffen und jeden Tag werden's mehr. Etliche Leser greifen dabei auf steinalte Tricks zurück, um ihre Gewinnchancen zu steigern (überdimensionierte Einsendungen, Karten im Dutzend), andere rühren mit herzzerreißenden Geschichten selbst hartgesottene Kollegen an. Am besten gefallen uns natürlich mit allerlei Kunstwerken verzierte Sendungen – auch wenn das selbstredend nicht die Chancen erhöht. Wir danken allen, die sich die Mühe gemacht haben, uns auf ihre ganz persönliche Weise zu gratulieren.



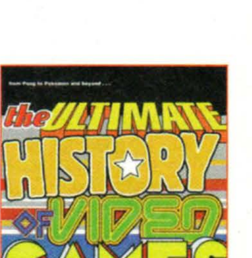
Peter Kraus hat's erkannt: Ein Blatt sie zu knechten und ewig zu binden...

LICHT & SCHATTEN

ACCLAIM IN HOCHFORM: Die Multiplattformpolitik des einst ruinierten Publishers zahlt sich aus. Im vergangenen Quartal, das am 2.12.2001 endete, erhöhte man den Gewinn im Vergleich zum Vorjahr von 10,8 auf 17,4 Millionen US-Dollar (19,7 Millionen Euro). Interessant ist, womit der Hersteller sein Geld gemacht hat: 23 Prozent des Umsatzes resultierten von Gamecube-Titeln (obwohl dieser bis Quartalsende gerade zwei Wochen erhältlich war), 30 Prozent generierten die vier Produkte "All-Star Baseball 2002", "Legends of Wrestling", "Crazy Taxi" und "18 Wheeler". **GAR NICHT SCHRECKLICH** verlief das vergangene Jahr für den jungen Videospielanbieter TDK Mediactive. Im letzten Quartal 2001 konnte man bei nur 16,5 Millionen US-Dollar Umsatz einen Gewinn von über 800.000 Dollar (ca. 900.000 Euro) verbuchen. Als Grund nennt der Präsident Vincent Bitetti die guten Verkäufe der beiden "Shrek"-Titel für Game Boy Color und Xbox.

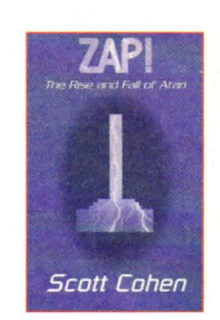
KEINE LARA, KEIN GESCHÄFT: Eidos hat im vergangenen Herbstquartal mächtig Miese gemacht. Elf Millionen Pfund (ca. 17,9 Millionen Euro) Verlust musste der Hersteller hinnehmen. Grund dafür war das Fehlen echter Bestseller. Zwar wurden in dem Zeitraum das lang erwartete Strategiespiel "Commandos 2" (PC) und die Lizenzraterei "Wer wird Millionär 2" (PC, PSone) veröffentlicht, beide Titel blieben aber weit hinter den Verkaufserwartungen zurück. Nun hofft Eidos auf den Erfolg eines halben Dutzends PS2-Spiele, die diesen Winter auf den Markt kamen bzw. kommen. Vielleicht hätte man doch eher mit der Arbeit an einem Next-Generation-"Tomb Raider" beginnen sollen... **"XBOX, NEIN DANKE"** ist immer noch die Einstellung der zwei wichtigsten japanischen RPG-Entwickler Enix und Square. Während die "Dragon Quest"-Macher ihr Zielpublikum auf der Xbox vermissen, lehnt Square wegen der zweifelhaften Zukunft der Konsole ab.

Frisches Lesefutter: Aktuelle Videospiel-Lektüre



Spieler und Sammler, die der englischen Sprache mächtig sind und sich für die Historie bzw. ästhetische Aspekte ihres Hobbys interessieren, kommen momentan voll auf ihre Kosten. Drei Bücher, die in den vergangenen Monaten in den USA erschienen sind und über den (Internet-)Fachhandel auch bei uns erhältlich sind, wollen wir Euch kurz vorstellen. Den Anfang macht "The Ultimate History of Video Games" von Steven L. Kent. Der von Prima Publishing herausgegebene, knapp 600seitige Brummer ist nichts anderes als die Neuauflage des in MAN!AC 9/2001 vorgestellten, nicht mehr erhältlichen Werks "The first Quarter". Der amerikanische Journalist Kent arbeitet akribisch und anhand unzähliger Interviews mit Branchengrößen die Geschichte des Videospiels auf und bietet ein informatives wie spannendes Lesebuch für interessierte Zocker. Wer "First Quarter" schon hat, braucht den bildarmen Schinken nicht, alle anderen werden die Investition von 25 Euro nicht bereuen.

Erheblich teurer kommt Euch "Supercade" der freien "Wired"-Journalistin Van Burnham: Gleich 60 Euro dürfen für das überdimensionale, knapp 450 Seiten dicke Hardcover hingeblättert werden – allerdings bekommen vor allem Eure Augen was fürs Geld. Ein chronologischer Abriss von 1971 bis 1984 beleuchtet die Entwicklung des Videospiels, zum großen Teil anhand seiner Wurzeln in der Arcade. Doppelseite um Doppelseite dürft Ihr Euch an großformatigen Screenshots, Werbeflyern oder Konstruktionsskizzen laben, meist kompetente Texte beleuchten eine Unzahl Themen – von "Computer Space" über Ataris holographisches Tabletop "Cosmos" bis zum "Famicom". Dutzende Geschichten über klassische Arcade-Automaten komplettieren das zum Teil leider etwas fehlerhafte Werk – nichtsdestotrotz ein Buch, in dem man immer wieder blättern und schmökern kann.



Unsere letzte Vorstellung ist ebenfalls eine Neuauflage: "ZAP! The Rise and Fall of Atari" von Scott Cohen erschien ursprünglich 1984 – zu einer Zeit, als der große Crash des Videospiel-Pioniers Atari noch frisch in Erinnerung war. Zwar bekommt Ihr hier einen hochinteressanten Blick hinter die Kulissen von Nolan Bushnells Ex-Firma, 25 Euro für ein 140seitiges Taschenbüchlein werden aber nur hartgesottene Retro-Freaks verschmerzen.

PS2 und Game Boy vorn: Spiele des Jahres in Japan

Die Top 20 der meistverkauften Konsolenspiele 2001 zeichnen ein eindeutiges Bild von der Marktaufteilung Japans: "Final Fantasy 10" und "Gran Turismo 3" führen die Charts mit 2,434 bzw. 1,657 Millionen Einheiten an, gefolgt von "Dragon Quest Monsters 2" (Enix) für den Game Boy Color mit über 1,06 Millionen verkauften Modulen. Der einzige Gamecube-Titel in der Liste ist "Super Smash Bros. DX" auf Platz 7 (840.000 Stück), mit "Pokémon Stadium Gold & Silber" rutschte ein N64-Spiel gerade noch auf Platz 20. Erfolgreichstes GBA-Spiel war "Mario Advance" auf Platz 10 mit knapp 750.000 Einheiten.

Der Arzt im Haus: CD/DVD-Reparatur-Kit



Bei der ausschweifenden Silvester-Party haben Eure Gäste wieder einmal Eure CDs als Bier-Untersetzer missbraucht? Die Scheiben verweigern dank klebriger Schmutzschicht und derben Kratzern ihren Dienst? Was bisher trotz ausgiebiger Reinigung oftmals im Neukauf endete, gehört dank dem "Skipdoctor" von Digital Innovations der Vergangenheit an. Das 45 Euro teure Gerät beseitigt in wenigen Minuten Verschmutzungen und Kratzer von Audio-CDs, DVDs sowie PSone/PS2/Xbox-Discs. Für die Reparatur von Dreamcast-GDs müsst Ihr jedoch ein anderes Reinigungsrad kaufen und einsetzen. Der Poliervorgang ist denkbar simpel: Den Datenträger auf die mitgelieferte Plastikscheibe stecken, mit der Spezialflüssigkeit einsprühen, das ganze ans Reinigungsrad klappen und die Kurbel drehen. Nach einer kompletten Umdrehung wechselt Ihr die Rotationsrichtung, besprüht die Disc erneut und vollführt einen weiteren Durchlauf. Nehmt die Scheibe heraus, trocknet sie mit dem beiliegenden Tuch ab und poliert sie mit dem quadratischen Filzstück – fertig! Blickt Ihr danach auf die Unterseite des Datenträgers, werdet Ihr einen Schreck bekommen: Ein sichtbares Poliermuster ziert die Scheibe, glücklicherweise hat dies keine Auswirkung auf die Abspielbarkeit. Im Gegenteil, nach unserem Test verrichtete eine übel zugerichtete CD wieder tadellos ihren Dienst. Empfehlenswert für alle, die ihre Scheiben nicht mit Samthandschuhen anfassen.



PRODUKT	
Skipdoctor	
HERSTELLER	
Digital Innovations	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
diverse	45 Euro
Empfehlenswertes Reparatur-Set für defekte CDs oder DVDs	



Platz	PSone	PS2	GBA	Dreamcast
1	/1 **Harry Potter** – ELECTRONIC ARTS – Bis die ersten "Herr der Ringe"-Spiele kommen, setzt sich der Zauberknirps ganz oben fest.	/* **Tony Hawk's Pro Skater 3** – ACTIVISION – Der König der Skateboards erobert nun auch die Next-Generation.	/1 **Spyro: Season of Ice** – VIVENDI – Zum zweiten Mal schwingt sich Universals Knuddeldrache auf den Handheld-Thron.	/5 **Shenmue 2** – SEGA – Na also: Nach Anlaufschwierigkeiten gelingt Yu Suzukis Epos doch noch ein verdienter Platz.
2	/3 **FIFA 2002** – ELECTRONIC ARTS – Trotz oder gerade wegen der Winterpause: EA kickt weiter in der Spitzengruppe.	/* **Devil May Cry** – CAPCOM – Trotz Balken und Geschwindigkeitsverlust ballert sich's auch auf PAL-Konsolen gut.	/* **Get Phat** – TDK MEDIACTIVE – Brrr, bevor Ihr Euch diesen Blödsinn antut, greift Ihr lieber auf "Tony Hawk" zurück.	/2 **Unreal Tournament** – INFOGRAMES – Im Action-Bereich tut sich nichts mehr: Infogrames profitiert von der Dürre.
3	/4 **Tony Hawk's Pro Skater 3** – ACTIVISION – Es gibt noch Boarder ohne PS2: Den Erfolg seiner Vorgänger erreicht Tony dennoch nicht.	/* **Jak and Daxter** – SONY – Die "Crash"-Macher führen ihre neuen Maskottchen ein – mit Erfolg, wie man sieht.	/2 **Harry Potter** – ELECTRONIC ARTS – Der Adept wandert gen Chart-Ausgang: In einem Jahr darf Nummer 2 wieder absahnen.	/* **Sonic Adventure 2** – SEGA – Und auch in puncto rasender Igel herrscht Ebbe: Sonic auf Dreamcast, die letzte.
4	/* **Final Fantasy 9** – SQUARE – Die Wiederveröffentlichung für 25 Euro ebnet den Weg für das PS2-Debüt.	/* **Baldur's Gate Dark Alliance** – VIVENDI – Metzeln im "Diablo"-Stil: Wenig tiefsinnig, aber kurzweilig wie kaum ein PS2-Konkurrent.	/3 **Wario Land 4** – NINTENDO – Bis Mario auf den GBA zurückkehrt, macht sich's sein Erzfeind bequem.	/1 **Indiziert** – UBI SOFT – Keine Werbung, kein offener Verkauf: Trotzdem hält sich dieser spezielle Freund der BPjS.
5	/* **RTL Skispringen 2002** – RTL – Wertvolle Lizenz: Simple, aber nette Skiflug-Simulation mit Milka-Schmitt auf dem Cover.	/* **Twisted Metal: Black** – SONY – Die Autoschlacht geht weiter – auch ohne brennende Personen in der PAL-Fassung.	/5 **Doom** – ACTIVISION – Angriff der Ego-Shooter: Nach "Doom" sollte eine pixelige Action-Woge folgen.	/3 **Headhunter** – SEGA – Die Kopfgeldjagd geht noch einige Monate exklusiv auf Dreamcast weiter.

Quelle: Flashpoint



Gamecube in Deutschland: Wann denn nun?



Nintendo lässt sich (wie seit Jahren gewohnt) nicht in die Karten sehen: Obwohl immer noch nicht einer Veröffentlichung des PAL-Gamecube im ersten Quartal 2002 widersprochen wurde, gab es bis Redaktionsschluss keine offizielle, exaktere Terminmitteilung. Allerdings verdichten sich die Zeichen, dass die Konsole wirklich noch im März, zumindest aber in der ersten Jahreshälfte (wenn man die Release-Listen einiger Dritthersteller aufmerksam studiert) in die Läden kommt.

Eine Mitteilung zu Nintendos massivem Auftritt bei der französischen Messe Milia vom 4. bis 8. Februar gibt Auskunft, dass Nintendo dort den Gamecube "nur wenige Wochen vor der offiziellen Europa-Veröffentlichung" präsentieren wird. Allerdings wäre es auch möglich, dass bereits zur Nürnberger Spielwarenmesse Ende Januar ein entscheidendes Wort gesprochen wurde (leider zu spät für die MAN!AC-News dieser Ausgabe, brandaktuelle Informationen hierzu findet Ihr auf www.maniac.de).

Zumindest bei den Spieleveröffentlichungen will man ausnahmsweise mal klotzen und nicht kleckern: Etwa 20 Titel werden auf der Milia gezeigt, ein Großteil davon ist bereits in den USA erhältlich.

Stern-schnuppe

Segas Kringelkonsole erstrahlte hell und verglühte schnell – MAN!AC wirft einen Blick auf die Dreamcast-Geschichte.

Trumpfkarte Spielhalle: Während "Soul Calibur" (oben) das Original grafisch um Längen schlug, schieden sich am spielerischen Gehalt von "Virtua Striker 2" die Geister.

Die Videospielwelt ist ungerecht, andernfalls hätte Segas Dreamcast eine lange und erfolgreiche Lebensspanne vor sich gehabt. Stattdessen verabschiedet sich die leistungsstarke 128-Bit-Konsole trotz ausgereifter Technik und innovativen Spielen nach nur drei Jahren wieder vom Markt der digitalen Lustbarkeiten. Gleichzeitig geht auch die mit dem Master System so vielversprechend gestartete Hardware-Karriere der japanischen Firma zu Ende: Dem endgültigen Aus und der Schmach einer feindlichen Übernahme gerade noch entronnen, konzentriert sich Sega nun (neben der Arcade) nur noch auf die Softwareproduktion für andere Systeme – so bleibt zumindest der innovative Design-Geist erhalten. MAN!AC beleuchtet die kurze, aber ereignisreiche Karriere des Dreamcast und zeigt Euch, welche 25 Titel in keiner Sammlung fehlen sollten.

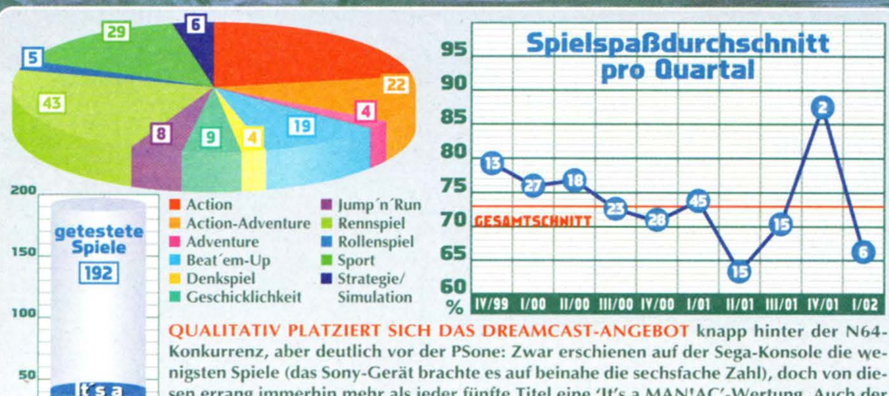
A Star is born?

Nach den wenig ruhmvollen Hardware-Flops Mega-CD und 32X sowie der klaren Niederlage des Saturn gegen Sonys Playstation holt Sega zum letzten Schlag aus, der das ramponierte Image wieder aufpolieren und das Vertrauen der Videospieler zurückgewinnen soll: Es kursieren Gerüchte über eine Wundermaschine mit diversen Codenamen wie 'Katana' oder 'Black Belt', die alles bisher dagewesene in den Schatten stellen würde. Mitte 1998 bei der ersten Vorstellung des inzwischen 'Dreamcast' genannten Geräts wird klar, dass die Vermutungen keineswegs unbegründet waren – die Leistungsdaten fegen tatsächlich die Konkurrenten Playstation und N64 vom Tisch. Die 200-MHz-CPU ist zu dieser Zeit rasend schnell, hochauflösende Grafik der angepeilte Standard, und dank 16 MB RAM gehören Speicher-Probleme wie mickrige Texturen der Vergangenheit an. Dazu gesellt sich die neuartige GD-ROM als (vermeintlich) raubkopiersicherer Datenträger sowie der Schritt ins Online-Zeitalter: Jeder Dreamcast wird von Haus aus mit einem Modem ausgestattet, das die bisher PC-Besitzern vorbehaltene Internet-Welt jedem Videospieler zugänglich machen und globale Online-Partien ermöglichen soll.



Tod durch Einstellung: "Propeller Arena", "Half-Life: Blue Shift" und "Black & White" wurden nicht mehr für den Dreamcast veröffentlicht.

30 Monate Dreamcast



QUALITATIV PLATZIERT SICH DAS DREAMCAST-ANGEBOT knapp hinter der N64-Konkurrenz, aber deutlich vor der PSone: Zwar erschienen auf der Sega-Konsole die wenigsten Spiele (das Sony-Gerät brachte es auf beinahe die sechsfache Zahl), doch von diesen errang immerhin mehr als jeder fünfte Titel eine 'It's a MAN!AC'-Wertung. Auch der Spielspaßdurchschnitt kann sich sehen lassen und liegt mit rund 73% ebenfalls klar vor der Sony-Konsole und nur wenig hinter Nintendos Modulschlucker.

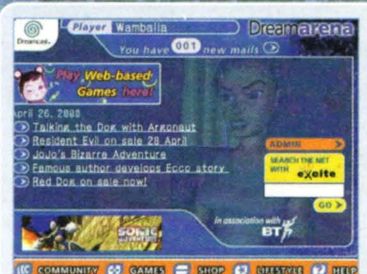


Das poplige "Godzilla" (oben) blieb PAL-Spielern erspart, das faszinierende "Rez" (rechts) machte verdientermaßen den Sprung nach Europa.

Startprobleme

Ihre Verkaufspremiere feiert die Kringelkonsole am 27. November 1998 in Japan: Obwohl das Startsortiment zu drei Vierteln aus Spielspaßgurken besteht, reicht der eine namhafte Titel ("Virtua Fighter 3") aus, um die Asiaten in Massen an die Kassen zu locken. Die 150.000 Starteinheiten gehen erwartet flott über die Theke, wenig später erscheinende klangvolle Titel wie "Sega Rally 2" (trotz nicht erfüllter '1:1 wie in der Spielhalle'-Versprechung) und besonders das grafische Feuerwerk von Namcos Dreamcast-Erstling "Soul Calibur" versprechen goldene Zeiten. Allerdings flaut die Begeisterung schon bald spürbar ab: Namhafte Hersteller wie Square und Electronic Arts ignorieren den Dreamcast, zudem bleibt die PSone ungebrochen populär und Sony kündigt bereits den Nachfolger PS2 an – prompt warten viele Zocker lieber und lassen die Sega-Maschine

Sechs Milliarden Spieler?



Die erste 'Dreamarena'-Version beeindruckte nicht durch Schönheit. Zumindest war aber die englische Ausgabe halbwegs gut betreut.

MIT DIESEM SLOGAN WARB SEGA FÜR ein besonderes Feature des Dreamcast: Internet-Zugang mit einer Konsole, ohne erst teure Zusatz-Hardware kaufen zu müssen. In jedem Gerät steckte ein Modem, auch der nötige Browser lag bereits in der Startausrüstung bei. Damit sollte die glorreiche Online-Zukunft begonnen werden, von der sich Sega einiges und den Zockern noch viel mehr versprach: Großspurige Pläne von unmittelbar bevorstehenden Multiplayer-Welten wie auf dem PC wurden propagiert, doch die Praxis sah ein weiteres Mal anders aus...

Europäische Dreamcast-Surfer bekamen von Beginn an den schwarzen Peter zugeschoben: Während US-Zocker mit einer Rate von 56K in den Datenwelten surften, war bei uns 33.6K die Obergrenze, ISDN-Besitzer sahen ohne Zusatzgeräte sowieso in die Röhre. Außerdem musste ein von Sega vorgeschriebener Provider gewählt werden, der nicht gerade der billigste war: Besonders ärgerlich für Dreamcast-Fans aus kleineren Ländern, bei denen dieser Dienst zu Beginn gar nicht existierte. Zwar ließen sich diese Tücken von findigen Köpfen durchaus umgehen, jedoch verweigerten die meisten Titel ihre Zusammenarbeit, sobald die Einwahl über einen anderen Anbieter erfolgte.

Wirklich durchsetzen konnte sich die Internet-Funktion nie: Durch die niedrige Auflösung, den unkomfortablen Browser und anfänglichen Keyboard-Mangel wagten sich nur Surfer ins Netz, die keine PC-Alternative hatten. Prickelnde Online-Duelle blieben ebenfalls eine Seltenheit – den zögerlichen Anfang machte die knuffige Hektikknobelei **CHUCHU ROCKET** (letztendlich immerhin gratis zu erhalten), bei der bereits klar wurde, dass das Versprechen von weltweiten Duellen nur aus heißer Luft bestand – Europäer mussten meist unter sich bleiben. Dieses Prinzip durchbrachen nur wenige Titel, darunter "Speed Devils Online" von Ubi Soft und der größte Trumpf, den Sega im Internet zu bieten hatte: Das faszinierende Online-Rollenspiel "Phantasy Star Online". Damit hatte es sich aber praktisch schon, denn der nahende Dreamcast-Niedergang sorgte dafür, dass in vielen PAL-Veröffentlichungen die Internet-Option kurzerhand weggelassen wurde – "Daytona USA 2001"- oder "Outtrigger"-Duelle gab es deswegen nur via Splitscreen am heimischen Fernseher.

Das Keyboard kam außer zu Surfzwecken auch bei Onlinespielen und der skurrilen Tipporgie "Typing of the Dead" zum Einsatz



Zu viert ins Mäusechaos: "ChuChu Rocket".



Cool statt klar: Die Marketing-Kampagne verblüffte durch konsequente Vermeidung von Spielebildern.

links liegen. Weiteres Hindernis für den Nippon-Erfolg ist der eklatante Mangel an Rollenspielen: Während PSone-Abenteurer mit Highlights zugeschüttet werden, rutschen die wenigen Ankündigungen wie "Skies of Arcadia" oder "Grandia 2" in immer weitere Ferne.

Das Europa-Abenteuer startet zum Preis von 500 Mark mit knapp drei Wochen Verspätung am 14.10.1999: Als Hauptgrund für die Verschiebung werden Probleme mit dem Netz-Zugang genannt, die sich nie endgültig beheben lassen – mehr dazu im Kasten auf der vorherigen Seite. Dass von den Starttiteln ausgerechnet einige Sega-eigene Schwergewichte eine peinlich schlampige PAL-Anpassung aufweisen, sticht anfänglich mehr hervor als die lobenswerte Initiative, bei den meisten Spielen einen optionalen 60-Hz-Modus anzubieten. Ebenso sorgt die unverständliche Idee, einer so leistungsfähigen Konsole mit einem popligen TV-Adapter prompt das schlechteste Videokabel beizulegen, für Verwunderung.

Dummerweise belässt es Sega in Europa aber nicht bei diesen Fehlleistungen, auch das Marketing-Konzept geht fatal an der Realität vorbei: Großteile des ohnehin nicht allzu üppigen Budgets werden mit wirkungsarmem Sponsoring von Fußballclubs wie Arsenal London verpulvert, statt es für sinnvollere Aktivitäten wie Werbespots einzusetzen. Die wenigen TV- und Printanzeigen wiederum torpediert man durch den genialen Schachzug, lieber ein unklares Image zu transportieren, als auf die brillante Optik der Spiele hinzuweisen. Das folgerichtige und wenig effektive Ergebnis: Zwar wird der Name 'Dreamcast' geläufiger, der durschnittliche Konsument weiß aber nicht, was sich hinter der Marke verbirgt. Dieses von Presse und Zockern als entsprechend unsinnig abqualifizierte Marketing scheint aber wenigstens ein paar Fans gefunden zu haben: Niemand geringerer als Microsoft adoptiert gerade diesen Ansatz für seine Xbox...







Der Dreamcast als Paradies für 2D-Ballerfans (im Uhrzeigersinn von oben): "Giga Wing 2", "Mars Matrix" sowie die sogar in PAL erschienenen "Gunbird 2" und "Bangai-O".

Der Traum platzt

Der Anfang vom Ende ist spätestens zum Weihnachtsfest 2000 zu erkennen: Gerade mal 120.000 in Deutschland vor der festlichen Saison abgesetzte Einheiten geben wenig Grund zu Optimismus, zumal auch noch die Europa-Premiere der erheblich teureren, aber für Durchschnittszocker schon wegen des Namens deutlich interessanteren Playstation 2 ansteht. Dass gerade bei deren Anfangstiteln kaum technische Überlegenheit zu erkennen ist (teilweise trifft eher das Gegenteil zu), stört die potenziellen Käufer wenig. Lediglich bei Sega ist man immer noch felsenfest davon überzeugt, die Trümpfe in der Hand zu haben – kann man doch mit Internet-Zugang prahlen. Dass eine Marktführerschaft in einem Segment, das schlicht und einfach nur einen Bruchteil

Grauen auf GD – die Dreamcast-Flop-5

1. Exhibition of Speed

TITUS 2001

DIE WIEDERHOLUNGSTÄTER von Player 1 schafften tatsächlich das Kunststück, nach dem unerträglichen "Roadsters" ein noch übleres Rennspiel zu verbrechen – hoffentlich dürfen sie ihr schandhaftes Treiben auf zukünftigen Konsolen nicht fortsetzen.

2. Caesars Palace 2000

INTERPLAY 2000



GLÜCKSSPIELE auf Konsole sind ähnlich unterhaltsam wie eine Wurzelbehandlung ohne Narkose – das hielt Interplay trotzdem nicht davon ab, den Kasinogrusel auch auf dem Dreamcast zu verbreiten. Schließlich ist virtuelles Roulette in 128 Bit ja noch prickelnder...

3. Star Wars Demolition

LUCASARTS 2001



ES GIBT GERECHTIGKEIT: Der miese "Twisted Metal"-Abklatsch war nicht mal durch die sonst als Allheilmittel eingesetzte 'Star Wars'-Lizenz zu retten – mit etwas Glück bleibt uns damit auch der sonst wohl obligatorische 'Episode Two'-Nachfolger erspart.

4. Iron Aces

XICAT 2001



DIESE SOFTWARE-'PERLE' hätte ruhig in Fernost bleiben und Platz für einen Titel schaffen dürfen, der eine PAL-Veröffentlichung verdient hätte: Steinzeit-Optik, fiese Steuerung und einfallslose Missionen verschrecken selbst die hartgesottensten Hobbypiloten.

5. Sonic Shuffle

SEGA 2001



VERKEHRTE WELT: Sega verdammt das flotte Igel-Maskottchen ausgerechnet zu einem lähmend trägen "Mario Party"-Clone mitsamt üblen Ladezeiten, sinnlosen Zwischensequenzen und langweiligen Minispielen – das fällt fast schon unter Tierquälerei, Pfui!

Zu cool für diese Welt?



NICHT NUR INNOVATIVE SPIELKONZEPTE waren (und sind) ein Markenzeichen von Sega: Für den Dreamcast dachten sich die Japaner neben Standardzubehör wie Lightgun und Lenkrad eine Reihe skurriler wie witziger Peripheriegeräte aus, die allerdings bei der breiten Öffentlichkeit aus unterschiedlichsten Gründen kaum ankamen.
So durften Hobbyangler bereits kurz nach Systemstart mit SEGA BASS FISHING in diversen Gewässern darauf warten, dass ein Barsch ihre Köder schluckt – stilecht lag der Automatenumsetzung ein Angel-Controller bei, mit dem die Leine realitätsgetreu ausgeworfen und wieder eingezogen werden konnte. Allerdings kostete der Spaß 180 Mark und die Rute war anderweitig kaum verwendbar: Die Fortsetzung kam bei uns gar nicht mehr auf den Markt.
Ein ähnliches Schicksal traf die Maracas von SAMBA DE AMIGO: Stolze 250 Mark waren für das ungemein unterhaltsame und im Gegensatz zu nahezu allen 'Bemani'-Titeln sehr einsteigerfreundliche, musikalische Rasselspiel fällig – leider zu viel für den durchschnittlichen Zocker, zumal es auch hier bei einer Folge blieb. Die mit rund doppelt so vielen Liedern ausgestattete "Ver. 2000"-Fortsetzung schaffte es nicht mal nach Amerika.
Nahezu nicht existent war zudem in Europa die Mikrophon-Ergänzung: Das handliche Zubehör wurde in einen VM-Slot des Pads gesteckt, kam allerdings nur bei wenigen Spielen zum Einsatz. In der obskuren Fischzuchtsimulation SEAMAN durftet Ihr durch gutes Zureden Euren rüpelhaften Schützling hochpäppeln, während sich in der Internet-Schlacht "Alien Front Online" die Spieler untereinander verständigen oder beleidigen konnten – leider beides wieder einmal nicht in Europa: Hier gab es lediglich (praktisch unter Ausschluss der Öffentlichkeit) den "Planet Ring", eine Sammlung schlichter Online-Spiele, zu der Ihr das Mikro via Dreamarena bestellen konntet.



der eigentlichen Zielgruppe interessiert, wenig bringt, dringt nicht bis zur Chefetage durch. Um das Ruder dennoch herumzureißen, soll eine letzte millionenschwere Werbekampage in allen Medien her, doch die verschwindet im Nirvana: Das zur Anfangszeit fahrlässig verschwendete Budget fehlt nun und die britische Zentrale kippt kurzfristig die Aktion. Konkurrent Sony zieht währenddessen alle Register einer Erfolg versprechenden PR-Aktivität.
Im Rest der Welt sieht es nicht anders aus: Ausbleibende Konsolen-Verkäufe sorgen dafür, dass sich immer mehr Entwickler zurückziehen und große Projekte wie "Black & White" oder "Half-Life: Blue Shift" eingestellt oder auf die PS2 verlagert werden. Dazu gesellen sich Toptitel wie Yu Suzukis ursprünglich auf sieben Teile angelegtes Epos "Shenmue", die trotz unbestreitbarer Qualitäten nicht in ausreichender Stückzahl an den Mann gebracht werden können – gewaltige Produktionskosten erhöhen Segas Schuldenberg. Besonders hart trifft es wieder mal PAL-Spieler, denn neben allerlei Titel-Stornierungen müssen sie häufig bei lang erwarteten Spielen auf die vormals angepriesene Internet-Option verzichten.

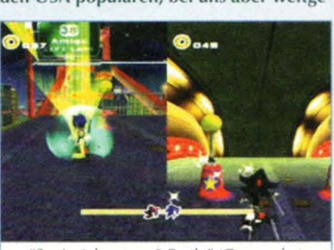
Mitte 2001 wird abrupt die Notbremse gezogen: Sega stellt die Dreamcast-Produktion ein und konzentriert sich künftig nur noch auf Software – ein Schock für die treue Fangemeinde, der damit das nahende Ende ihrer Lieblingskonsole eindringlich vor Augen geführt wird. Die 'Nachlassverwaltung' legt man in die Hände von Bigben Interactive, bis das Lager von sämtlichen Spiele und Konsolen geräumt ist – immerhin dürfen sich PAL-Zocker damit trösten, dass im Gegensatz zu den USA wenigstens noch letzte Perlen wie "Headhunter", "Rez" oder "Shenmue 2" erscheinen. *us*


Kein großer Verlust: Warps wirres Horrorwerk "D2" vermisste in Europa kaum jemand.

Das Leben geht weiter


"Jet Set Radio Future" (Xbox)

FÜR DEN DREAMCAST gehen zwar in nächster Zukunft die Lichter aus, doch Sega selbst ist dem Pleiteteufel von der Schippe gesprungen. Die Zeiten als Hardwareproduzent sind vorbei, die Konzentration gilt jetzt ganz dem, was die japanischen Innovationskünstler sowieso schon immer am besten konnten: Originelle und motivierende Spiele programmieren. Diese erscheinen zukünftig auf den Systemen der ehemaligen Konkurrenz. Während die in den USA populären, bei uns aber weitgehend unbekannt gebliebenen Sportspiele der 2K2-Serie im Rundumschlag auf Gamecube, Xbox und PS2 veröffentlicht werden, verteilt sich das Restprogramm nach den Präferenzen der einzelnen Sega-Studios: Auf Nintendos Würfel finden bereits die bunten und zielgruppenfreundlichen Titel wie Sonic Adventure 2 oder Super Monkey Ball eine Heimat, in Kürze treten die Kicker von Virtua Striker 3 an. PS2-Zocker freuen sich über eine Reihe gelungener Dreamcast-Umsetzungen (Rez, Headhunter, Ecco the Dolphin und demnächst Space Channel 5 Part 2), als Highlight wird die exklusive Heimumsetzung der Prügelreferenz Virtua Fighter 4 geboten. Die Xbox bedenkt Sega mit interessanter Kost, darunter die Mechballerei Gun Valkyrie, das Cel-Shading-Epos Jet Set Radio Future oder der "GT3"-Rivale Sega GT 2002. Selbst mobile Segafans müssen ihre Lieblingsfirma nicht missen: Feierten die Knobeleien ChuChu Rocket und Columns Crown schon vor einer Weile auf dem GBA Premiere, startet Kultigel Sonic demnächst auch bei uns auf dem 32-Bit-Handheld durch.


"Sonic Adventure 2 Battle" (Gamecube)


"Virtua Fighter 4" (PS2)

Wie nah ist das Ende?

Taugt die Sega-Konsole bald nur noch zur Erinnerung an vergangene Zeiten oder wird es auch im Frühling noch Spiele geben? MAN!AC prüft die Dreamcast-Zukunft.

Die Dritthersteller haben mit Ausnahme einer Handvoll japanischer Kuriositäten-Entwickler das sinkende Schiff bereits verlassen, auch Sega selbst werkelt praktisch nur noch für andere Systeme – trotzdem gibt es einen Silberstreif am Horizont: Bigben Interactive versorgt zumindest im ersten Quartal die Hardcore-Fangemeinde mit Nachschub: So stehen die ursprünglich bei Ubi Soft produzierten Titel "Conflict Zone" (Strategie) und "Evil Twin" (Jump'n'Run) ebenso auf dem Plan wie das Capcom-Duo "Heavy Metal Geomatrix" und "Cannon Spike", die wir bereits in der letzten Ausgabe getestet haben. Dazu gesellen sich Anfang März noch zwei echte Sega-Highlights: Den Test der Basketball-Simulation "NBA 2K2" findet Ihr auf Seite 66, den krönenden Abschluss bildet "Phantasy Star Online Ver. 2". Damit Ihr auch über das baldige Ende der Dreamarena hinaus noch weiter als Vierergruppe Monster vertrimmen dürft, erscheint dieser Tage das lange versprochene Browser-Update "Dreamkey 3.0", mit dem endlich der Internet-Zugang Eurer Wahl einstellbar ist. Für ältere Online-Titel wird der Dreamarena-Tod wohl leider das Aus bedeuten, aber zumindest habt Ihr so die Chance, weiterhin im Web zu surfen und Rollenspielheld zu werden.



Anfang März ist es soweit: Internet-Rollenspieler freuen sich auf "Phantasy Star Online Ver.2".



Kommt's vielleicht doch noch? Segas Actionspektakel "Alien Front Online".

Dreamkey 3.0

ORDER YOURS NOW!

Greift zu: Den ab März notwendigen Browser gibt's kostenlos in der Dreamarena zu bestellen – bis diese Ende Februar schließt; dann hilft Segas Hotline oder Bigben weiter.

Was danach kommt, ist ungewiss: Weitere Veröffentlichungen stehen noch in den Sternen. Immerhin bietet sich durch den nahenden Abschied die Möglichkeit, günstig an die meisten Dreamcast-Klassiker zu kommen – Handelsketten und Kaufhäuser verschleudern ihr Sega-Sortiment oft zu Spottpreisen, auf dem Gebrauchtmarkt sind selbst Softwareperlen (noch) selten teurer als 20 Euro. Lediglich die jüngst erschienenen Titel kosten Vollpreis, der aber mit 40 Euro ebenfalls kundenfreundlich angesetzt ist. Was in Eurer Dreamcast-Sammlung keinesfalls fehlen sollte, zeigen wir Euch in der Top-25-Liste auf den folgenden Seiten.



Kandidat für Europa? Die optisch edle Prügelei "Guilty Gear X" von Sammy.

"Das Preis-Leistungs-Verhältnis ist einfach unschlagbar."

Marc Küpper, Brand Manager Sega bei Bigben Interactive, spricht mit MAN!AC über die Zukunft des Dreamcast in Deutschland.

? Wie verlief für Bigben das Dreamcast-Geschäft seit Übernahme des Sega-Vertriebs?

MARC KÜPPER: Wir sind mit dem Geschäftsverlauf im vergangenen halben Jahr sehr zufrieden, was im Endeffekt natürlich in erster Linie dem hervorragendem Line-Up zum Weihnachtsgeschäft zu verdanken ist.

? Wie sieht die Zukunft des Dreamcast aus?

MARC KÜPPER: Die Zukunft von Dreamcast liegt eindeutig im Low-Budget-Bereich. Für Spieler, die das Geld für eine Next-Generation-Plattform nicht aufbringen wollen, gibt es eigentlich keine Alternative. Das Preis-Leistungs-Verhältnis ist dank der großen Anzahl absoluter Toptitel und dem unkomplizierten Einstieg ins Internet einfach unschlagbar.

? Ist es problematisch, die aktuellen und kommenden Produkte noch potenziellen Käufer zugänglich zu machen?

MARC KÜPPER: Im Weihnachtsgeschäft hatten wir eigentlich keine Probleme, Dreamcast-Produkte im Handel zu platzieren. In nächster Zeit wird sich das Angebot aber wohl auf die spezialisierten Fachgeschäfte beschränken.

? Da die Hardware-Produktion inzwischen eingestellt wurde: Sind noch Bestände für späte Sega-Fans vorhanden?

MARC KÜPPER: So langsam gehen die Dreamcast-Vorräte sowohl bei Hardware als auch bei den Toptiteln und Klassikern zu Ende! Momentan kann ich jedem Sega-Fan nur empfehlen, jetzt noch zuzuschlagen, denn mittelfristig werden insbesondere die stark nachgefragten Sega-eigenen Titel im Handel nicht mehr zu bekommen sein und die Preise für gebrauchte Spiele steigen.

? Hat Bigben ein Mitspracherecht bei Sega in Bezug auf Entwicklungen und Veröffentlichungen?

MARC KÜPPER: Prinzipiell können wir für jeden Sega-Titel den Vorschlag einreichen, diesen auch in Europa zu veröffentlichen, auch deshalb erschien z.B. "Shenmue 2" noch. Allerdings ist die Anzahl potenzieller Spiele aufgrund wirtschaftlicher Faktoren gering, so muss z.B. zumindest schon eine englische Lokalisation vorliegen.

? Was kommt neben den bereits angekündigten Titeln noch an neuen Spielen? Plant Bigben, andere unveröffentlichte Perlen aus den USA und Japan für die verbliebenen Fans in Deutschland auf den Markt zu bringen?

MARC KÜPPER: Wir verhandeln gerade über weitere Titel, jedoch kann ich dazu leider noch keine weiteren Informationen rausgeben.

? Wird der neue Browser Dreamkey 3.0 ebenfalls von Bigben vertrieben?

MARC KÜPPER: Da der Dreamarena-Bestellservice absolut kostenfrei ist, ist das die sicherste und günstigste Möglichkeit, an den neuen Browser zu kommen. Natürlich werden wir Dreamkey 3.0 auch den Konsolen beilegen, sobald dieser bei uns im Lager eingetroffen ist. Weitere Verteilungsmöglichkeiten, wie zum Beispiel als Beilage zu "Phantasy Star Online Ver.2" oder über den Handel, werden zurzeit noch diskutiert.

TOP 25

Die besten PAL-Spiele für Euren Dreamcast

Auch wenn die Sega-Konsole nur kurz in den Läden stand, fiel uns die Zusammenstellung der Bestenliste schwer – genug gute Spiele gab es durchaus. Bei der Auswahl der 25 Favoriten haben wir deshalb mehr Wert auf Dreamcast-eigene Entwicklungen gelegt und Umsetzungen von anderen Systemen mit wenigen Ausnahmen aussortiert. Wie bei den Bestenlisten für N64 und PSone gilt: Indizierte Titel fehlen aus rechtlichen Gründen, bei Serien nennen wir den jeweils besten Teil. *us*

25. Sega Rally 2

HERSTELLER	SEGA
GENRE	RENNSPIEL
VERFÜGBARKEIT	GEBRAUCHT, CA. 15 EURO



SPIELHALLEN-FEELING: Zum Start spielte Sega mit der Umsetzung des hochgelobten Rallye-Automaten bereits einen ihrer größten Trümpfe aus. Leider krankte die eigentlich feine Heimfassung trotz kräftig aufgestockter Streckenzahl und umfangreichem Karriere-Modus an der schwankenden Bildrate und einer ausgesprochen lieblosen PAL-Anpassung.

! Fahrerisch anspruchsvolles Rallye-Spektakel, das spielerisch bis heute mithalten kann. Allerdings trübt die schlampige Technik mit dicken Balken und gelegentlichen Rucklern die Freude etwas.

24. Fur Fighters

HERSTELLER	ACCLAIM
GENRE	ACTIONSPIEL
VERFÜGBARKEIT	GEBRAUCHT, CA. 10 EURO



KNUDDLIGES KILLEN: Den putzigen Pelzkriegern der "Fur Fighters"-Brigade von Bizarre Creations blieb wohl aufgrund der ungewöhnlichen Fusion von kinderfreundlicher Optik und harter Balleraction die Anerkennung der Öffentlichkeit versagt – umso bedauerlicher, denn neben blitzsauberer Technik war auch genug Spieltiefe für lange Sitzungen vorhanden.

! Wenn Teddys morden, fliegen Wattefetzen: Die höchst originelle Mischung aus bunter Ballerei und gigantischem Adventure gefällt mit knackigen Rätseln und krachiger Shootout-Action.

23. Confidential Mission

HERSTELLER	SEGA
GENRE	GUN-SHOOTER
VERFÜGBARKEIT	NEU, 40 EURO



FUTTER FÜR DIE KNARRE: Neben der jüngst doch noch indizierten Zombie-Zerstückelung ist die dynamische Agentenballerei die einzig weitere Option (und damit Pflichtkauf) für Besitzer der Dreamcast-Lichtpistole. Statt hektischem Dauerballern zählt hier ein sicheres Schützenauge, denn wie bei den indirekten Polizei-Vorgängern reicht bei Feinden meist schon ein Volltreffer.

! Schicke, unspektakuläre Optik und drei abwechslungsreiche, aber kurze Level: Kein Spielhallen-Meisterwerk, für Lightgun-Fans dennoch uneingeschränkt zu empfehlende Actionkost.

22. Street Fighter 3 3rd Strike

HERSTELLER	CAPCOM
GENRE	BEAT'EM-UP
VERFÜGBARKEIT	GEBRAUCHT, CA. 10 EURO



PIXEL-POWER: Banausen verschmähen den Prügelklassiker wegen der angeblich altmodischen Optik, aber Profis blicken durch – neben gewohnt gelungener Spielbarkeit schaffen es dank der starken Hardware endlich auch die schicken Animationen nach Hause.

! Aller guten Dinge sind drei: Der Beat'em-Up-Dauerbrenner hält am altbewährten Rezept fest und macht sich dank neuer Figuren und eleganter Grafik auch auf dem Dreamcast gut.

21. NBA 2K

HERSTELLER	SEGA
GENRE	SPORTSPIEL
VERFÜGBARKEIT	GEBRAUCHT, CA. 15 EURO

KORBJÄGER-KRÖNUNG: Während andere Sportarten wie Fußball und Eishockey auf dem Dreamcast wenig zu lachen hatten, konnte wenigstens Basketballern der EA-Boykott egal sein: Das Sega-eigene "NBA 2K" hängte die damalige "Live"-Konkurrenz mühelos mit überzeugender Technik und Steuerung ab – habt Ihr noch ein paar Euro übrig, holt Ihr Euch den "2K2"-Nachfolger.

! Eins der Sporthighlights auf dem Dreamcast: Ausgezeichnete Optik, tadellose Kontrolle und zahlreiche innovative Details im Drumherum lassen Korbjäger schwärmen.

20. Daytona USA 2001

HERSTELLER	SEGA
GENRE	RENNSPIEL
VERFÜGBARKEIT	NEU, 40 EURO



READY TO RUMBLE: Aus der erhofften Umsetzung von "Daytona USA 2" wurde zwar nie etwas, aber immerhin bekamen Stockcar-Fans eine brillant aufpolierte Fassung des ersten Teils mitsamt einer Handvoll neuer oder vom Saturn bekannter Pisten spendiert. Nur am biestigen Fahrverhalten schieden sich die Geister, denn ohne Eingewöhnung gelang wenig.

! Eine Arcade-Raserei vom Feinsten: Dank hübscher Optik machen die dicken Drifts durch das große Fahrerfeld gleich noch mehr Spaß. Schade nur, dass in Europa die Online-Duelle wegfielen.

19. F355 Challenge

HERSTELLER	SEGA
GENRE	RENNSPIEL
VERFÜGBARKEIT	NEU, 25 EURO



REALISMUS ODER TOD: "F355 Challenge" dürfte sich wohl auf ewig den Platz für die schwerste Autosimulation auf Konsole gesichert haben – eine so realistische Steuerung wird sicher so schnell kein anderer Entwickler inszenieren. Da passt es ins Bild, dass Ihr die knackige Herausforderung lediglich aus der Innenperspektive angehen könnt.

! Kein Fall für Gasfüße: Die optisch und spielerisch grandiose Simulation nimmt ihren Anspruch absolut ernst. Wer sich auf eine lange Frustphase einlässt, dreht auf Dauer seine Runden.

18. Space Channel 5

HERSTELLER	SEGA
GENRE	MUSIKSPIEL
VERFÜGBARKEIT	GEBRAUCHT, CA. 10 EURO



MUTIG MIT MUSIK: Während Konami sich bis heute nur zaghaft an die Einführung ihrer 'Bemani'-Marke wagt, gab Sega gleich Vollgas: Die skurrilen Abenteuer der Weltraumreporterin Ulala waren zwar letztlich kaum mehr als ein schlichter 'Senso'-Verschnitt, dank ultrapoppiger Aufmachung und gewitzter Charaktere tanzte sich der Titel aber in die Herzen der Spieler.

! Brillant inszeniertes Tanzspiel mit toller Bonbon-Optik und mitreißend schwungvoller Musik – leider ist die kurze Story schnell absolviert, doch bei dem Soundtrack wagt man gern eine weitere Runde.

17. Skies of Arcadia

HERSTELLER	SEGA
GENRE	ROLLENSPIEL
VERFÜGBARKEIT	NEU, 40 EURO



PIRATEN-EPOS: Segas Prestige-Rollenspiel war genau das Richtige für abenteuerlustige Forscher, denen "Final Fantasy" im 3D-Zeitalter zuviel auf Effekte und ausufernde Komplexität setzte. Trotz kleiner Macken wie die etwas langatmigen Zufallskämpfe gefiel die 2-GD-Entwicklung mit durchdachter, linearer Geschichte und ansehnlicher Grafik.

! Keine Bombast-FMVs und trotzdem viel Atmosphäre: Das feine Rollenspiel im Piratenambiente überzeugt durch liebenswerte Aufmachung und ein großes Betätigungsfeld für Forscher.

16. Samba de Amigo

HERSTELLER	SEGA
GENRE	MUSIKSPIEL
VERFÜGBARKEIT	GEBRAUCHT, CA. 100 EURO



MARACAS-MANIE: Der einzige Grund, wieso jemand die ausgelassene Rasselei nicht mögen kann, wäre eine Aversion gegen südamerikanische Rhythmen – alle anderen können sich dem Reiz des witzigen Musikspiels kaum entziehen. Leider war der hohe Preis eine dicke Bremse für viele Zocker: Zusammen mit den einzig wahren Sega-Maracas wurden rund 250 Mark fällig.

! Nette Songs und intuitive Steuerung sorgen für das ideale Partyspektakel. Dass die Hintergrundgrafik auch noch gut aussieht, ist ein zusätzlicher Pluspunkt: Mehr Spaß kann Musik nicht machen.

15. Power Stone

HERSTELLER	CAPCOM
GENRE	BEAT'EM-UP
VERFÜGBARKEIT	GEBRAUCHT, CA. 15 EURO



WENIGER IST MEHR: Statt auf immer noch komplexere Moves und Kombos zu setzen, ging die spontane "Power Stone"-Prügelei einen anderen Weg. Dank einsteigerfreundlicher Steuerung kloptet Ihr Euch im Handumdrehen in den schicken Szenarien und zerschlugt sämtliches Mobiliar – gleiches galt für den Nachfolger, bei dem das Chaos allerdings überhand nahm.

! Das effektgeladene und dynamische Duell-Kampfspiel der etwas anderen Art: Dank abwechslungsreicher Extras und reizvollen Optiken vermöbelt Ihr Euch trotz Einfach-Steuerung immer wieder gerne.

14. Crazy Taxi 2

HERSTELLER	SEGA
GENRE	RENNSPIEL
VERFÜGBARKEIT	NEU, 40 EURO

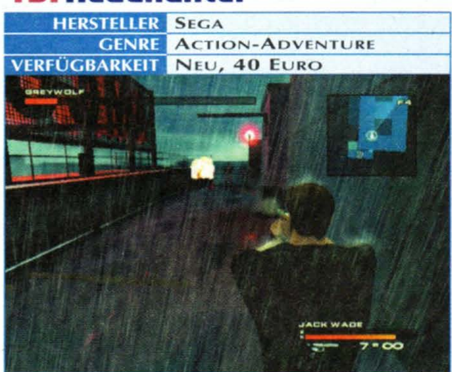


TAXITERROR: Der kurzweilige Chauffeur-Spaß verblüffte bereits im ersten Teil mit einer in dieser Form bisher nie gesehenen Spielewelt. Das hektische Gewusel einer Großstadt wurde mitsamt dichtem Verkehr und zahllosen Fußgängern grandios inszeniert. Der Nachfolger setzte mit dem abwechlungsreicheren New York als Kulisse und feinen Minispielen noch einen drauf.

! Erfrischend simple Action-Raserei, bei der Ihr den Chauffeur ohne Rücksicht gebt. Tolle Grafik, einwandfreie Steuerung und geniale Soundkulisse machen die irrwitzige Spritztour zum Erlebnis.

13. Headhunter

HERSTELLER	SEGA
GENRE	ACTION-ADVENTURE
VERFÜGBARKEIT	NEU, 40 EURO



PAL IST TOLL: Im Gegensatz zu gefrusteten US-Dreamcast-Besitzern kam Europa noch in den Genuss des lang erwarteten "Metal Gear Solid"-Konkurrenten. Nicht ganz so stylish wie Kollege Snake schlagt Ihr Euch mit Kopfgeldjäger Jack Wade durch ein spannendes Abenteuer – Motorradfahrten und taktische Schießereien inklusive.

! Opulentes Action-Adventure mit schicker Grafik und orchestralem Soundtrack: Das anspruchsvolle und so originelle wie vielfältige Geschehen überzeugt mit spannender Handlung und toller Präsentation.

12. Virtua Fighter 3tb

HERSTELLER	SEGA
GENRE	BEAT'EM-UP
VERFÜGBARKEIT	GEBRAUCHT, CA. 10 EURO

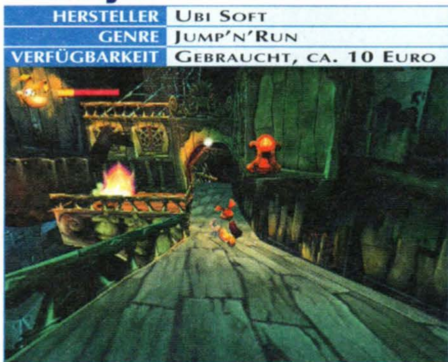


KLOPPER-KÖNIG: Hardcore-Prügler schwören seit jeher auf "Virtua Fighter" als den einzig wahren Genre-Vertreter. Teil 3 überzeugte mit innovativen Neuerungen wie Kampfterrains mit Höhenunterschieden und Ausfallschritt auf Knopfdruck, allerdings fiel wie schon bei "Sega Rally 2" die schlampige PAL-Anpassung unangenehm auf.

! Taktisch ausgefallene 3D-Edelkeilerei mit ausgewogenen Charakteren und herausforderndem Move-Arsenal. Trotz schlapper Präsentation auch heute noch ein Vorzeige-Beat'em-Up.

11. Rayman 2

HERSTELLER	UBI SOFT
GENRE	JUMP'N'RUN
VERFÜGBARKEIT	GEBRAUCHT, CA. 10 EURO



KONVERTIERUNGS-KÖNIG: Normalerweise fielen Umsetzungen von bereits auf anderen Systemen erschienenen Spielen auf dem Dreamcast wenig spannend aus – die mit Abstand beste Ausnahme war "Rayman 2". Ausgesprochen edle Optik, zusätzliche Levels und Bonusspiele machten die Hüpferei selbst für Besitzer des N64-Originals reizvoll.

! Herausragendes 3D-Jump'n'Run mit klassischen Wurzeln: Die atmosphärisch dichte Story, liebenswerten Charaktere und toll designten Levels sollte sich kein Hüpfspiel-Fan entgehen lassen.

10. Grandia 2

HERSTELLER	UBI SOFT
GENRE	ROLLENSPIEL
VERFÜGBARKEIT	GEBRAUCHT, CA. 15 EURO

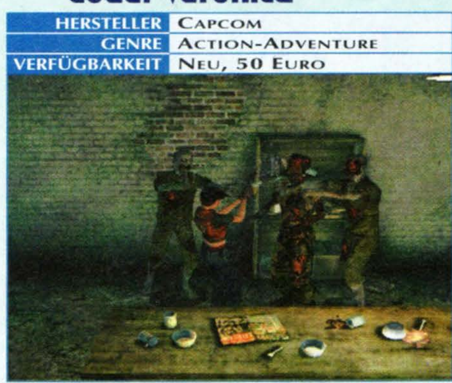


RARES JUWEL: Rollenspieler saßen beim Dreamcast lange auf dem Trockenen, erst nach fast zwei Jahren trudelten die wenigen, dafür aber fast ausnahmslos exzellenten Genrevertreter ein. An der Spitze für Solo-Abenteurer steht Game Arts' farbenfrohes Meisterwerk "Grandia 2", das vor allem durch seine wunderbare Grafik beeindruckte.

! Hochkarätiges Rollenspiel, das rundum begeistert: Tolle und flotte Kampfstruktur, handliche Charakterverwaltung und gelungene Technik gesellen sich zur interessanten aber linearen Story.

9. Resident Evil Code: Veronica

HERSTELLER	CAPCOM
GENRE	ACTION-ADVENTURE
VERFÜGBARKEIT	NEU, 50 EURO



LEBENDE LEICHEN: Nach drei Teilen Zombiemassaker auf der PSone erfreuten sich "Resident Evil"-Fans am (damals) Dreamcast-exklusiven "Code: Veronica"-Spinoff. In diesem gab es wieder mehr Rätsel und mehr technische Feinheiten als bei den Vorgängern.

! Innovation ist zwar nicht vorgesehen, aber dank genialer Präsentation, fesselnder Story und Rückbesinnung auf die spielerischen Qualitäten des Erstlings brilliert die Zombie-Hatz auf 128 Bit.

8. Dead or Alive 2

HERSTELLER	TECMO
GENRE	BEAT'EM-UP
VERFÜGBARKEIT	GEBRAUCHT, CA. 15 EURO



DIE DRITTE KRAFT: Konzentrierte sich der Prügelkonflikt vorher auf die beiden Serien "Tekken" und "Virtua Fighter", stellte sich Tecmo mit "Dead or Alive 2" als ernsthafter Rivale dazwischen. Fantastische Grafik mitsamt gut gebauten Kämpferinnen, prickelnde Tag-Team-Matches und innovative Arenen versetzten die Klopper-Gemeinde in Staunen und Verzückung.

! Ausgefeiltes Edel-Beat'em-Up mit überragender Grafik und motiverenden Spielmodi: Dank freischaltbarer Kostüme und ausgefeiltem Kontersystem ist für Langzeitspaß gesorgt.

7. Metropolis Street Racer

HERSTELLER	SEGA
GENRE	RENNSPIEL
VERFÜGBARKEIT	GEBRAUCHT CA. 15 EURO



GLOBALES RASEN: Nach endlosen Verzögerungen schaffte es das überaus ambitionierte "MSR" doch noch auf den Markt. Die mit gewaltiger Detailversessenheit in Szene gesetzten Städte und das originelle Kudos-Punktesystem wurden zwar durch einige Logikpatzer und unerwartete Bugs torpediert, dennoch gelang Bizarre Creations ein Top-Hit.

! Technisch begeisterndes und von der Grundidee faszinierendes Rennspiel-Epos mit tollen Details wie passend zur Tageszeit wechselnden Lichtverhältnissen und variantenreichen Fahrübungen.

6. Sonic Adventure 2

HERSTELLER	SEGA
GENRE	JUMP'N'RUN
VERFÜGBARKEIT	NEU, 40 EURO



DER IGEL IM TANK: Sega-Maskottchen Sonic spielt standesgemäß die Hauptrolle in einem Jump'n'Run der Extraklasse. Wie bei den Mega-Drive-Vorgängern seid Ihr mit einem Höllentempo unterwegs und erlebt spannende Abenteuer im Kampf gegen Dr. Robotnik. An Abwechslung und Umfang wurde nicht gespart, Hüpfspiel-Fans dürfen's nicht verpassen.

! Fantastische Grafik, gewaltiger Umfang und zur Krönung ein schicker Zweispieler-Modus: Das opulente 3D-Jump'n'Run rund um den blauen Igel setzt an allen Fronten Maßstäbe.

5. Jet Set Radio

HERSTELLER	SEGA
GENRE	ACTIONSPIEL
VERFÜGBARKEIT	GEBRAUCHT, CA. 15 EURO



JUGEND-REBELLION: Das ausgefallene Skater-Epos jenseits des Mainstream-Pfades von "Tony Hawk" & Co. ging trotz der mitreißenden Spielidee am Massengeschmack vorbei – zu ungewöhnlich war die skurrile Graffiti-Pinselei auf Inline-Skates. Bekannter als das Spiel selbst ist der damit eingeführte Grafikstil: Das prägnante 'Cel Shading' wurde inzwischen oft kopiert.

! Durchgeknallte und poppig präsentierte Trendsport-Action auf Inline-Skates: Gewagte Stunts und Tricks wechseln sich mit Fluchten vor den Ordnungshütern ab – und das alles zu einem Spitzen-Soundtrack.

4. Phantasy Star Online

HERSTELLER	SEGA
GENRE	ROLLENSPIEL
VERFÜGBARKEIT	GEBRAUCHT, CA. 15 EURO



WELTWEITES WUNDER: Viel hat Sega mit der angepriesenen Online-Fähigkeit zwar nicht erreicht, doch für einen Volltreffer genügte es. Der Internet-Ableger des Rollenspielklassikers "Phantasy Star" war zwar für Heimspieler trotz solider Technik nur bedingt spannend, doch via Modem in der Vierergruppe auf ungeschlagene Weise innovativ und spektakulär.

! Das Internet als Freudenspender: Dank Online-Technologie faszinierendes Multispieler-RPG, dessen ausgeklügelte Spielstruktur durch bisher ungekannte Interaktionsmöglichkeiten bestach.

3. Platz – Virtua Tennis 2

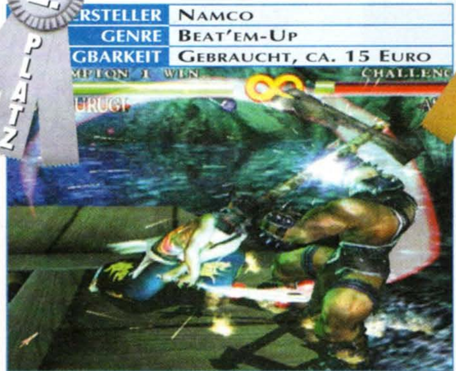
RSTELLER	SEGA
GENRE	SPORTSPIEL
GBARKEIT	NEU, 40 EURO

VORTEIL SEGA: Der gelbe Filzball fristet im Schatten zahlreicher Mannschafts- und Trendsportarten normalerweise ein tristes Dasein, doch "Virtua Tennis" ist die Ausnahme der Regel – so spielerisch überragend wie diese Simulation waren nicht mal Boris und Steffi zu ihren besten Zeiten. Wer Sport liebt, darf diesen Ttitel einfach nicht verpassen.

! Die hervorragende Optik und der endlos motivierende Karrieremodus sind nur zwei der Glanzleistungen dieser fantastischen Tennissimulation: Ob alleine oder zu viert, Spaß pur.

2. Platz – Soul Calibur

RSTELLER	NAMCO
GENRE	BEAT'EM-UP
GBARKEIT	GEBRAUCHT, CA. 15 EURO



BOMBAST OHNE BALLAST: Beat'em-Up-Profis blicken zwar wegen der anfängerfreundlichen Spielmechanik herablassend auf "Soul Calibur", doch an dessen Bedeutung für den Dreamcast besteht kein Zweifel. Namcos Erstlingswerk auf der Konsole faszinierte Heerscharen mit der pompösen Optik und machte den Storymodus populär.

! Famoses 3D-Prügelspiel mit grandioser Grafik: Kein Schwergewicht wie "Virtua Fighter" & Co., aber dank technischer Brillanz und motivierenden Missionen ein Dreamcast-Meilenstein.

1. Platz – Shenmue 2

RSTELLER	SEGA
GENRE	ADVENTURE
GBARKEIT	NEU, 40 EURO

ABENTEUERLAND: Der zweite Teil von Yu Suzukis Lebenswerk führt Euch in der Rolle des Rache suchenden Ryo Hazuki nach Hongkong – und das sogar in Europa, während US-Zocker auf die Xbox-Version warten müssen. Wie beim ebenfalls erstklassigen Vorgänger wird die ausgeklügelte Story von der gelungenen Technik eindrucksvoll in Szene gesetzt.

! Das perfekte Adventure: Herausragende Symbiose aus spannender Handlung und famoser Programmierleistung, die Euch in eine virtuelle Welt hineinversetzt wie kaum ein anderes Spiel – fantastisch!



COMING NOW

FEBRUAR

System	Titel	Hersteller/Genre	D-Release
	Caesars Palace	Interplay Glücksspiel	
	Gitaroo-Man	Koei Musikspiel	
	Pac-Man Fever	Namco Actionspiel	
	Pac-Man World 2	Namco Jump'n'Run	
	Pirates: The Legend of the Black Kat	Electronic Arts Action-Adventure	
	Star Wars Racer Revenge	LucasArts Rennspiel	
	Gunvalkyrie	Sega Actionspiel	
	Jet Set Radio Future	Sega Actionspiel	
	Wreckless	Activision Rennspiel	
	WWF Raw is War	THQ Beat'em-Up	
	ESPN International Winter Sports	Konami Sportspiel	
	Smashing Drive	Namco Rennspiel	

MÄRZ

System	Titel	Hersteller/Genre	D-Release
	Hot Shots Golf 3	Sony Sportspiel	
	Medal of Honor Frontline	Electronic Arts Ego-Shooter	
	Need for Speed: Hot Pursuit 2	Electronic Arts Rennspiel	
	Star Wars: Jedi Starfighter	LucasArts Actionspiel	
	The House of the Dead 3	Sega Gun-Shooter	
	Unreal Championship	Infogrames Ego-Shooter	
	Bloody Roar: Primal Fury	Activision Beat'em-Up	
	Eternal Darkness	Nintendo Action-Adventure	

FEBRUAR

System	Titel	Hersteller/Genre	D-Release
	Dual Hearts	Sony Rollenspiel	
	Keyboardmania 2nd Mix & 3rd Mix	Konami Musikspiel	
	Smash Court Pro Tournament	Namco Sportspiel	
	Xenosaga Episode 1: Der Wille zur Macht	Namco Rollenspiel	
	Zoids 2	Tomy Rollenspiel	
	J-League Spectacle Soccer	Sega Sportspiel	
	Space Channel 5 Part 2	Sega Musikspiel	
	ESPN Winter X-Games Snowboarding	Konami Sportspiel	
	Doubutsu Bancou	Nintendo Simulation	
	Virtua Striker 3 Version 2002	Sega Sportspiel	

MÄRZ

System	Titel	Hersteller/Genre	D-Release
	Onimusha 2	Capcom Action-Adventure	
	Wild Arms Advanced 3rd	Sony Rollenspiel	
	One Piece Grand Battle 2	Bandai Beat'em-Up	
	Sakura Taisen 4	Sega Strategie	
	Bio Hazard	Nintendo Action-Adventure	

Spiel wird in Deutschland erscheinen
Veröffentlichung in Deutschland realistisch
Spiel erscheint nicht in Deutschland



Hoshigami: Ruining Blue Earth



Schon in der zweiten Mission wird heftig gezaubert: Eine sinistre Hexe attackiert Priester Silphatos.

Jungsöldner Fazz steht an der Spitze seiner siebenköpfigen Truppe. Ihm gegenüber wartet eine waffenstarrende, dreifache Übermacht. Fazz blickt sich um und sieht in die vertrauten Gesichter der in vielen Gefechten liebgewonnenen Gefährten. Über sich weiß er den Schutz seiner persönlichen Gottheit und hinter sich die Liebe einer Bambiäugigen Maid. Er greift an, rennt sieben Schritte und – bleibt stehen. Geduldig wartet er, bis die Gegner ihren Zug machen. Er hebt den Schwertarm, attackiert den nächsten Bösewicht, schlägt daneben und wartet wieder...
Schlachtengemälde à la "Herr der Ringe", langwierig wie Harry Potters Zauberschach: Das intelligente Genre der Rundentaktik erfreut sich bei Konsolen-Zockern immer noch größter Beliebtheit. So wundert es nicht, dass sich zum Lebensende der PSone mit "Hoshigami" ein weiterer Vertreter aufmacht, die langjährige Referenz "Final Fantasy Tactics" vom Taktik-Thron zu stoßen.
Ein hehres Ziel: Am gesamten Design lässt sich der gutgemeinte Versuch der Entwickler Max Five erkennen, ein ähnlich forderndes Epos zu schaffen wie Square. So übernimmt "Hoshigami" z.B. das Jobsystem – allerdings ist es hier in einen Glauben an eine von acht Elementargottheiten gewandet. Im Kampf verdient Ihr deshalb nicht nur Erfahrungs-,



Idyllisch: Die Schlacht am Wasserfall. Unschön: Die von oben anrückende feindliche Übermacht.



Da gibts nichts zu lachen: Eure Knastbekanntschaft Romleth gibt sich grimmig.



Euer Bogenschütze nimmt's mit der Loyalität nicht so genau und ballert Euch ins Kreuz. Gott sei Dank trifft er sowieso nie!



Fazz landet nach einer Niederlage im Knast und muss sich nach draußen durchprügeln



Wieviel Schwerter hätten's denn gern? In der Stadt mit dem schönen Namen 'Aus' kauft Ihr nicht nur diverse Mordwerkzeuge ein.

sondern auch Glaubenspunkte, die im örtlichen Tempel in Skills wie Element-Immunität oder praktische Counter-Attacken eingetauscht werden. Interessant daran: Die Sympathien und Antipathien unter den Gottheiten übertragen sich als Boni bzw. Mali aufs Kampfgeschehen – Feuer ist stärker als Wasser aber schwächer als Eis. Im Gegensatz zum "Tactics"-Jobsystem sind Eure Söldner durch den Glauben nicht auf bestimmte Waffengattungen beschränkt: Die Palette erstreckt sich von Schwertern und Äxten über zwei Felder reichende Lanzen oder Morgensterne bis zu Bumerang und Bogen für den Fernkampf. Je nach Gottheit kann Euer Söldner besser oder schlechter mit seinem Kampfgerät umgehen, zaubern ist jedermann erlaubt: Sogenannte 'Coinfeigms', magisch geladene Münzen, werden im Gefecht in die Luft geschnalzt und entfalten so ihre heilende Kraft oder zerstörerische Wirkung.

Den normalen Kampf steuert Ihr über einen Balken: Ein Zeiger pendelt von links nach rechts, bis Ihr zuschlagt. An einem Skalenende liegt der Bereich für die saftigen 'Critical Hits', wartet Ihr zu lange, so springt der Zeiger auf die andere Seite zurück und Euer Schlag ist extrem lasch. Nahkämpfer dürfen die Gegner auch durch eine 'Shoot'-Attacke über mehrere Felder schubsen. Stolpert der Feind dabei auf einen Kämpen, den Ihr vorher in Wartestellung ('Session') gesetzt habt, wird ihm gleich nochmal eine mitgegeben und er weiter übers Feld gekickt. So könnt Ihr bis zu sechsteilige Combo-Attacken ausführen, die massiven Schaden anrichten. Alle Aktionen auf dem Schlachtfeld organisiert Ihr mit dem handlichen 'Ready for Action Point'-System: Ähnlich "Front Mission 3" lassen sich hiermit Zeitpunkte für Laufen, Zaubern und Attackieren zuweisen oder auch aufsparen, um die Zugreihenfolge zu Euren Gunsten zu verändern.

Das Spielsystem ist vielseitig und durchdacht, schlechter sieht es aber mit der Balance aus. Im Gegensatz zu Kollegen wie "Vandal Hearts" oder "Sayuki" lässt sich hier schon die dritte Mission nicht mehr mit konventionellen Mitteln gewinnen. Zu groß ist die gegnerische Übermacht, zu gering Eure Durchschlagskraft und Treffsicherheit. Ein gleichstufiger CPU-Krieger haut im Schnitt schneller, genauer und öfter zu als Ihr – Frust ist vorprogrammiert. Erst viel zu spät im Spielverlauf erhaltet Ihr Münzen mit dem Wiederauferstehungszauber, so gehen Eure hochtrainierten Charaktere anfänglich reihenweise und für immer verloren. Abhilfe dafür sollten die Kämpfe in den Übungstürmen schaffen, die an manchen Punkten aus der Weltkarte schießen und zum Aufleveln der Charaktere unerlässlich sind. Allerdings sind die Bauwerke traurige Monumente verpatzten Designs: Man wird gezwungen, sich stundenlang durch stets gleich aussehende Etagen zu plagen, ist dabei dauerwiederholender Dudelmusik ausgesetzt, kann erst nach dem fünften von insgesamt 20 Stockwerken speichern und muss dennoch mit ansehen, wie die geliebten Charaktere in den Story-Missionen ins Gras beißen.

Schade, denn Grafik und Sound von "Hoshigami" fallen passabel aus, das Charakterdesign der storyrelevanten Charaktere ist prächtig. Auch die Geschichte um Blut, Schweiß und Tränen gefällt und wird in den soliden, dreidimensionalen Karten gekonnt in Szene gesetzt. Ein weiteres Manko stellt dagegen die Bedienung dar: So seid Ihr bei sieben Söldnern in einem normalen Kampf etwa siebzigmal damit beschäftigt, über umständliche Ja/Nein-Fragen Euer Vorgehen festzulegen – ein eigentlich cleveres Kampfsystem wird dadurch schnell zur Nervenprobe. *mw*



In diesem tristen Loch verbringt Ihr Stunde um Stunde bei monotonem Training zu nerviger Dudelmusik





Limrey spießt mit seinem mächtigen Speer gleich zwei Gegner auf. Bis allerdings die letzte Hexe im Abendrot gepfählt ist, wird die Hälfte Eurer Truppe gnadenlos aufgerieben.



Die Sache mit den Sessions:

Eine an und für sich tolle Idee von "Hoshigami" sind die 'Attack Sessions' – eine Bilderbuch-Sechsercombo wird Euch im 'House of Sessions'-Tutorial präsentiert. Bevor der Spaß losgeht, müssen allerdings alle Eure Kämpen im passiven 'Session'-Modus richtig aufgestellt werden. Das Problem: Im eigentlichen Spiel könnt Ihr die mächtige Kombotaktik so gut wie nie effektiv einsetzen, weil Ihr meist gegen eine Übermacht kämpft. Zu leicht stören die Feinde hier Eure Kreise und spucken Euch in die Special-Move-Suppe.







So muss es sein: Erst eine schöne Reihe bilden und dann Euren Ausbilder effektvoll abschießen.

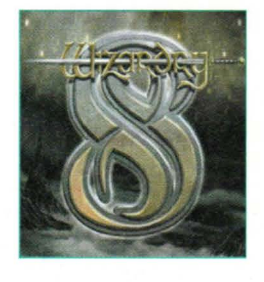
Wizardry: Tale of the Forsaken Land

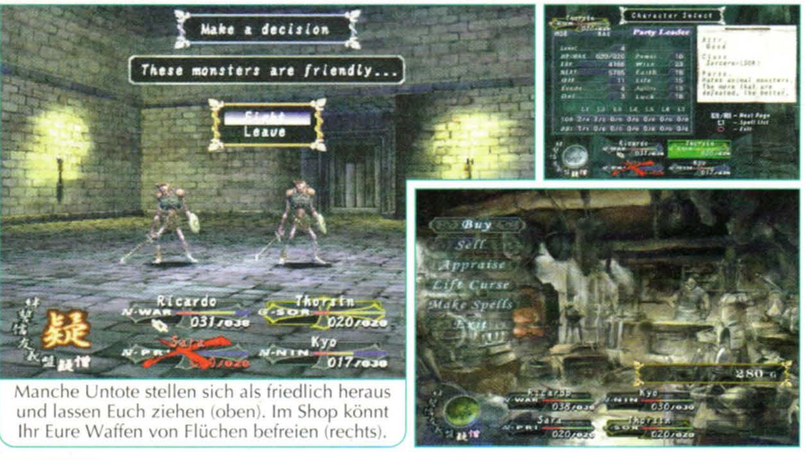




Evolution: "Wizardry 1" (oben) und die aktuelle PC-Episode "Wizardry 8" (unten).

***Neben** "Ultima" ist "Wizardry" die bekannteste und langlebigste Rollenspielserie – Teil 1 erschien bereits 1981 auf dem Apple 2. Nun droht wegen finanzieller Schwierigkeiten des Herstellers Sir-Tech das Aus. "Wizardry 8" wird nur über den amerikanischen Online-Händler Electronic Boutique vertrieben, weil kein Publisher für das Spiel gefunden wurde. Die bereits begonnenen Arbeiten an Teil 9 sind für unbestimmte Zeit auf Eis gelegt.*





Manche Untote stellen sich als friedlich heraus und lassen Euch ziehen (oben). Im Shop könnt Ihr Eure Waffen von Flüchen befreien (rechts).



Idylle: Die Dungeons sind abwechslungsreich und hübsch gestaltet – Zeit zum Ausruhen habt Ihr aber nur selten.

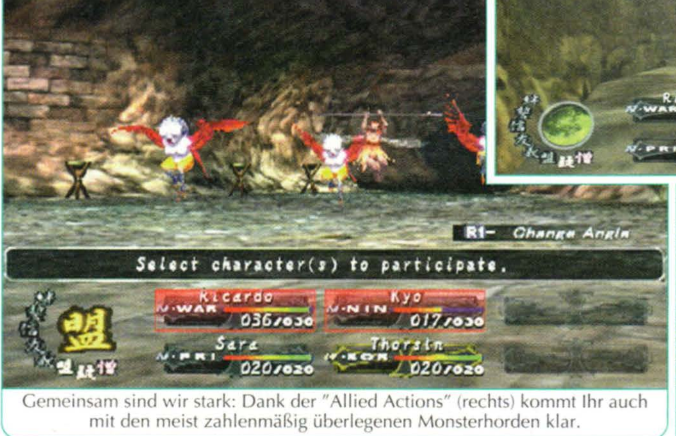
Kein Wunder, dass Atlus ihr erstes PS2-"Wizardry" auch im Westen veröffentlichen: Schließlich besitzt die altgediente Rollenspiel-Reihe (siehe Randspalte) immer noch eine mächtige Fangemeinde – auch unter nicht-japanischen Abenteurern. Die Story des Konsolen-Vetters hat allerdings nichts mit dem aktuellen PC-Teil zu tun: Ein gleissender Blitz legt das heilige Land in Schutt und Asche – die Herkunft der Zerstörung ist unbekannt. Ihr seid natürlich der auserwählte Retter und sollt der Sache auf den Grund gehen. Wie es sich gehört, schustert Ihr zunächst einen schlagkräftigen Helden zusammen: Sechs Rassen (u.a. Mensch, Gnom und Hobbit) sowie vier Klassen (Krieger, Priester, Zauberer, Dieb) stehen zur Wahl. Nach dem gezeichneten Intro findet sich Euer Recke im Dörfchen Duhan wieder. Ob göttlicher Tempel, Gildenhauptquartier oder verrauchte Taverne: Die begehbaren Orte werden aus der Vogelperspektive angewählt – herumlaufen und -suchen müsst Ihr nicht. Zunächst geht's in die Kneipe, wo Euer Held neue Party-Mitglieder rekrutiert oder Aufträge annimmt.

Die erste Mission führt die illustre Truppe ins dorfnahe Dungeon. Aus der Ego-Perspektive stapft Ihr durch die düsteren Gewölbe. Freie Bewegung ist allerdings nicht möglich: Mit dem Digikreuz dreht Ihr Euch und lauft jeweils ein Feld weiter – ein Radar sorgt für Überblick. An umherirrenden Rauchschwaden erkennt Ihr den Aufenthaltsort der monströsen Labyrinth-Bewohner. Bei Kontakt geht's ab in den Kampfbildschirm, gekeilt wird in rundenbasierten Gefechten: Heiltränke einsetzen, Schwerthiebe austeilen oder Zaubersprüche vom Stapel lassen – alles soweit bekannt. Über Sieg oder Niederlage entscheidet allerdings nicht ein einzelner Charakter, sondern Eure Party als eingeschworenes Team. Geschickte Formationswechsel und die spaßigen 'Allied Actions' sind die halbe Miete. Bei letzteren greifen Eure Recken gleichzeitig im Verbund an oder bilden einen Schutzwall. So bekommen altbackene Rundenkämpfe eine zusätzliche und motivierende taktische Note.

Die mysteriösen Vorgänge rund um Eure Heimat werden zusehends spannender und sind geschickt in den Spielverlauf eingeflochten. Schade dabei: Wichtige Personen erscheinen nur als starre Bitmapbildchen, Sprachausgabe gibt's keine. Dafür überzeugt das Charakter-Design, schön gezeichnete Helden und die Gruppendynamik fördern die Identifikation mit dem verschworenen Haufen. Grafisch gibt sich die nostalgische Monsterhatz solide, der Soundtrack gefällt mit getragenen Melodien – ein zwar altmodisches, aber für Kenner und Könner lohnenswertes Abenteuer. *tk*



Quasselstrippen: Immer wieder tauchen unvermittelt Gesprächspartner auf und helfen mit praktischen Tipps weiter.





Gemeinsam sind wir stark: Dank der "Allied Actions" (rechts) kommt Ihr auch mit den meist zahlenmäßig überlegenen Monsterhorden klar.



Spielspaß **68%**

SYSTEM	PS2
HERSTELLER	Atlus
BRD-RELEASE	nicht geplant

Knackiger Spaß für Veteranen: Taktische Kämpfe und riesige Dungeons gefallen – für Neulinge ist's aber zu zäh und altbacken.

Bomberman Kart



Kamel voraus: In Ägypten traben die Huftiere seelenruhig über die Rennpiste.

Im staubigen Wildwest-Land darf eine Hängebrücke nicht fehlen


Dank stabiler Bildrate ein flotter Multiplayer-Spaß: Die meisten Spielmodi dürft Ihr auch zu viert nutzen.

Im ersten PS2-Auftritt setzt Entwickler Hudson die unverwüstlichen Sprengmeister in schnittige Rennkarts. In zahlreichen Spielmodi (u.a. Grand-Prix, Time Attack und Battle Race) dirigiert Ihr Euren Piloten über insgesamt 16 knallbunte Pisten und gebt Euren elf Konkurrenten ordentlich eins auf die Mütze. Mit Turbo-Boost, Raketen, Unsichtbarkeit und Bombeneinsatz mogelt Ihr Euch an die Spitze des Fahrerfeldes.

Die Steuerung der Vehikel ist simpel: Gas, Bremse, Schleuder-Button und eine Taste für den Abschuss eines aufgesammelten Extras – mehr braucht Ihr nicht, um als Champ auf dem Treppchen zu stehen. Zu Beginn sind nur wenige Strecken freigeschaltet, mit Erfolgen im 'Grand Prix'-Modus öffnet Ihr nach und nach alle Pisten. Die Kursspanne reicht vom leichtgeschwungenen Freizeitparkoval über einen geschlängelten Abstecher in einen Gruselwald bis hin zu einem Ausflug in die Urzeit. Dabei hindern Euch nicht nur Eure Konkurrenten am Fortkommen, auf der Straße stehende Kamele, umherrollende Felsen und tödliche Abgründe machen Euch das Leben schwer.

Habt Ihr genug vom Einzelkämpfertum, dann ladet Ihr bis zu drei Freunde zum Mehrspieler-Duell: Im Vierer-Splitscreen düst Ihr sogar mit zwei zusätzlichen CPU-Gegnern durch die immer noch akzeptabel flüssig scrollende 3D-Landschaft. Darüber hinaus locken zwölf Kart-Minispiele (siehe Randspalte) sowie als Dreingabe eine klassisches "Bomberman", in der Ihr Euch aus der Draufsicht mit Bomben und anderen Goodies gegenseitig ins Nirvana sprengt.

Obwohl die spartanische Optik nicht gerade dem heutigen Standard entspricht, bestechen Kurs- und Optionsvielfalt. Zudem erhaltet Ihr neben dem kurzweiligen Kartrenner eine vollwertige "Bomberman"-Variante. *os*





Lasst Bomben sprechen: Neben dem Kartrenner findet Ihr auf der Disc auch ein vollwertiges "Bomberman" als Dreingabe.

Das lustige Dutzend:

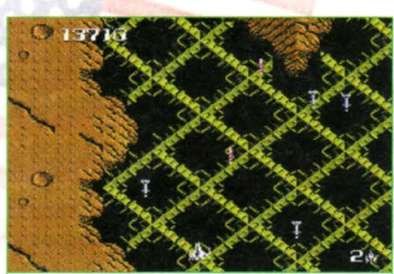
Insgesamt zwölf Minispiele locken Solisten wie Mehrspieler-Fans zu spaßigen Herausforderungen. Ob Kartfußball, -weitsprung, -zielschießen, -slalom oder -schubsen – für Kurzweil ist gesorgt. Besonders gut gefallen hat uns die Kombination aus Rennen und Mathematik. Auf der Piste seht Ihr Tafeln mit simplen Rechenaufgaben. Fahrt anschließend durch die Bälle mit der korrekten Lösung und Ihr erhaltet einen Turbo-Boost als Belohnung.





Minispiele: Fußball, Münzen sammeln, Rechenaufgaben lösen und Weitsprung (von oben).

Zanac X Zanac



Ballern wie vor 15 Jahren: Die "Zanac"-Urväter für NES und Famicom Disk System befinden sich emuliert auf CD.



Hektik im All: Dicke Zwischenbosse stellen sich Euch nur kurze Zeit und verschwinden wieder, wenn Ihr sie nicht vorher in die Luft gejagt habt.

***Ähnlich dem 64DD** für das Nintendo 64, erhielt auch das NES ausschließlich in Japan ein Laufwerk für Wechselmedien. Das so genannte Famicom Disk System wurde 1986 eingeführt, um die hohen ROM-Preise der Module zu umgehen. Zudem ließen sich Disketten an speziellen Automaten in Kaufhäusern und Spielzeugläden mit neuer Software beschreiben – gerade mal 500 Yen (ca. 4 Euro) kostete ein nagelneues Spiel. Zum selben Preis bietet selbst heute noch der Nintendo-Kundenservice das Bespielen eingeschickter Disketten an. Das original Disk-"Zanac" ist übrigens auch in Nippon ein rares Sammlerstück.*



Compile hat ein Herz für Fans klassischer 2D-Shoot'-em-Ups: "Zanac X Zanac" ist das Remake des 15 Jahre alten Weltraumgeballers "Zanac", das für NES, Famicom Disk System und MSX-Computer erschien. Damit Ihr Euch an die gute alte Zeit zurückerinnern könnt, befinden sich neben der modernen Variante auch gelungene Emulationen der Nintendo-Vorgänger auf der CD – ideal zum warm werden und entwickeln dezenter Suchtsymptome. Herzstück ist allerdings "Zanac Neo": Mit einem von drei Raumschiffen ballert Ihr Euch vor rasant vertikal scrollenden Raumstation- oder Asteroidenfeldszenarien durch die Feindeshorden, weicht Schüssen, Felsbrocken und gegnerischem Fluggerät aus und zerlegt dickere End- und Zwischenbosse. Dazu verwendet Ihr Eure Puls-Bordkanone, die in mehreren Stufen durch Aufsammeln von Power-Ups ausgebaut wird, sowie eine von acht verschiedenen Sekundärwaffen wie Laser oder mächtige Satelliten, die sich an Bord hieven und ebenfalls aufbohren lassen. Letztlich dürft Ihr noch bei ausreichender Füllung einer Leiste einen



Konzentration ist gefragt: Beizeiten zieht die Hintergrund-Szenerie in affenartigem Tempo vorbei und führt zu Verwirrung.



Welches Power-Up darf's denn sein? Acht Sekundärwaffen dürfen über Icon-Sammeln in drei Stufen aufgelevelt werden.

dicken Energieball gegen die Horden schleudern – Kettenreaktionen verschaffen massig Zähler, bremsen aber auch hie und da den Spielfluss. Insgesamt hat das alte "Zanac" nichts an seinem simplen, motivierenden Potenzial verloren. "Zanac Neo" baut das Konzept gekonnt aus. Auch über solide Grafik und gelungenen Sound wird sich kein Anhänger traditioneller Ballerei mokieren. *sf*



Spielspaß 78%

SYSTEM: PSone
HERSTELLER: Compile
D-RELEASE: nicht geplant

Hübsch aufgepeppter Vertikal-Oldie: Schnell, actionreich, motivierend, wenig tiefgründig – alles, was ein 2D-Shooter braucht.

Namco Museum



Bombenlegen mit Geschick: Hier zählt nicht das Sprengen der Gegner, sondern die Eroberung möglichst vieler Felder.



Wer Pillen schluckt, sieht bunte Farben: Beim aufgebohrten "Pac-Man" ändert sich die Hintergrundgrafik alle zwei Level.

Nicht nur der GBA wird mit einem "Namco Museum" beschert (den Test findet Ihr in der letzten MAN!AC), auch auf der PS2 bricht das Retrofieber aus – allerdings nur in den USA. Auf der Sony-Konsole finden sich gleich ein Dutzend hochkarätiger Oldies ein: "Pac-Man", "Dig Dug" und "Galaga" sind dabei doppelt vertreten, je einmal in Form der Originalmünzschlucker und als die 1996 im Rahmen zweier Namco-Revival-Automaten in der Spielhalle erschienenen "Arrangement"-Neuauflagen – diese glänzen durch liebevoll modernisierte Optik und kleine aber feine Ergänzungen, die den Spielablauf gelungen aufpolieren. Dazu gesellen sich die spürbar gealterte Raserei "Pole Position" inklusive dem kaum veränderten Nachfolger und der ebenfalls etwas müde "Galaga"-Vorgänger "Galaxian". Fleißige Pillenmampfer schalten schließlich die letzten beiden Titel frei: Während der Knobler "Pac-Attack" (als einziges kein Spielhallen-Original) eine kompetente, aber wenig spannende "Tetris"-Kopie abgibt, gefällt das isometrische "Pac-Mania" mit seiner knuffigen Grafik und einer erstmals hüpfenden Pampelmuse.
Leider gibt es außer einigen Tipps keine Hintergrundinfos zu bewundern, aber allein das "Arrangement"-Trio macht das "Namco Museum" für Fans der Klassiker praktisch zur Pflicht: Diese Spielesammlung ist eine runde Sache. *us*



Spielspaß 82%

SYSTEM: PS2
HERSTELLER: Namco
BRD-RELEASE: nicht geplant

Feierstunde für Oldie-Fans: Feine Sammlung liebgewonnener Klassiker, die mit drei Neuauflagen gelungen erweitert wird.

SO WERTEN DIE EXPERTEN

"Sechs Milliarden Gegner"

2002 sollte sich das Online-Spiel auf Konsole endgültig durchsetzen: Unter welchen Pseudonymen wollen die MAN!ACs im Netz antreten?



Colin spielt:

1.	Halo	Xbox
2.	Devil May Cry	PS2
3.	Mars Matrix	Dreamcast

...und nennt sich

Goresaw, um zumindest den Namen meiner Rock-Band schonmal in die weite Welt zu tragen.



Ulrich spielt:

1.	Namco Museum	PS2
2.	Final Fantasy 10	PS2
3.	Transworld Surf	Xbox

...und nennt sich

Joshua, weil es bei Online-Kriegen bekanntlich keinen Sieger geben kann.



David spielt:

1.	Super Smash Bros. Melee	NGC
2.	Agent im Kreuzfeuer	PS2
3.	Halo	Xbox

...und nennt sich

Randolph, um das Andenken an einen glorreichen roten "Phantasy Star Online"-Ranger hochzuhalten.

Stephan spielt:

1.	MotoGP 2	PS2
2.	Maximo	PS2
3.	indizierter Online-Shooter	PC

...und nennt sich

Blümchen, weil kein Name unpassender für ein knallhartes Internet-Egogemetzel wäre.



Olli spielt:

1.	Luigi's Mansion	NGC
2.	Maximo	PS2
3.	Devil May Cry	PS2

...und nennt sich

Nobody, um die anderen bei meinem Tod zu ärgern: "Nobody was killed by..."



Begehrt, aber selten: Nur herausragende Titel mit einer Spielspaß-Wertung von 85% und mehr erhalten das Prädikat mit unserem strahlenden Maskottchen – dem Hardguy.



Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist mit Prädikat versehene Titel vorgestellt. Dazu Tipps und Taktiken aus erster Hand, eine interessante Vergleichstabelle oder ein Interview.

SPIELSPASS: Die Spielspaß-Wertung fasst alle spielerischen und technischen Eindrücke zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslungsreichtum, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unser Wertungssystem ist streng, aber fair. Ein durchschnittliches Spiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Kaufempfehlung für Genre-Fans dar. Ab 80% wird ein Titel für jeden Spieler interessant, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele, bei denen einfach alles stimmt. Wichtig: Wir geben Wertungen nicht aus dem Bauch heraus, sondern vergleichen mit Konkurrenztiteln.

GRAFIK: Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelt die 3D-Optik oder läuft's flüssig? Gibt's vermeidbare Grafikfehler wie Clipping oder Pop-Up? Sehen die Texturen alle gleich öde aus oder waren bei der Gestaltung talentierte Künstler am Werk? Kurz: Sieht's gut aus?

SOUND: Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle deutsche Sprecher am Werk? Kurz: Hört sich's gut an?

HERSTELLER	Spielspaß 88%	ACTION
Cybermedia	MAN!AC	STRATEGIE
SYSTEM		PRÄSENTATION
Printer 128		MULTIPLAYER
ZIRKA-PREIS		
3,35 Euro		
GRAFIK 84%	SOUND 76%	

Begeisternder Spiele-Mix mit sensationeller Optik und faszinierendem Inhalt. Die Zukunft hat begonnen!

(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9) (10) (11)

ACTION: Ballern bis der Arzt kommt, Prügeln bis das Joypad qualmt – oder gemächliches Tastendrücken im Minutentakt? In fünf Stufen geben wir die Action/Geschicklichkeits-Intensität eines Spiels wieder.

STRATEGIE: Könnt Ihr Euren Wagen tunen, habt Ihr umfangreiche Taktikoptionen, ist jede Tür mit einem Puzzle verschlossen? Je mehr Ihr nachdenken müsst, um so höher ist der Strategieanteil.

PRÄSENTATION: Gibt's ein atmosphärisches Intro, aufwändige Zwischensequenzen und einen lohnenswerten Abspann? Ist die Benutzerführung angenehm einfach, die Ladezeit erfreulich kurz? Passt die Musikuntermalung? Kurz: Stimmt das 'Drumherum'?

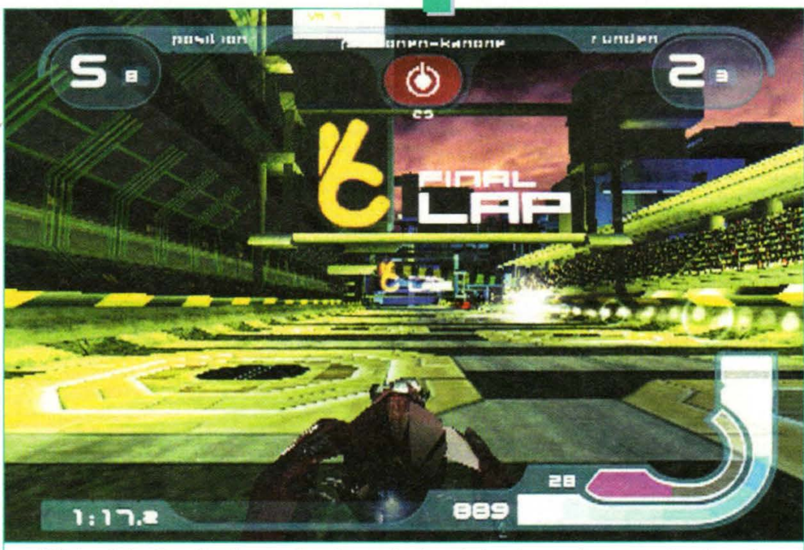
MULTIPLAYER: Umfang und Qualität der Mehrspieler-Modi bestimmen die Multiplayer-Wertung. Dürfen mehrere Spieler gleichzeitig ran? Ist die Steuerung Gelegenheitsspieler-kompatibel? Offenbart ein Spiel erst mit mehreren Spielern seine wahre Pracht, gibt's bis zu fünf Punkte.

ABWERTUNG: Obwohl wir unsere Spielspaßwertungen als 'absolut' verstehen (ein 90%-Spiel ist auch in fünf Jahren noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates („FIFA", „NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führen zu Abwertungen, die im Rahmen des Nachfolger-Tests bzw. innerhalb eines Vergleichskastens wiedergegeben werden.

1. Dolby-Surround-Akustik
2. Mausunterstützung
3. 60-Hertz-Modus (Dreamcast, PS2)
4. Anzahl der CDs bzw. Umfang (128) des Moduls
5. Anzahl der Spieler, die gleichzeitig antreten können
6. Gespeichert wird auf Memory-Card bzw. VM, auf einer modulinternen Batterie oder ganz simpel durch ein Passwort
7. RAM-Pak-Unterstützung (nur N64)
8. Analog-Controller- bzw. Lenkrad-Unterstützung
9. Rumble-Unterstützung
10. Bildschirmtexte und/oder Sprachausgabe sind deutsch
11. MAN!AC-Altersempfehlung – berücksichtigt werden Thematik und Komplexität

ENTWICKLER: SONY STUDIO LIVERPOOL, ENGLAND (WWW.WIPEOUTFUSION.COM)

Wipeout Fusion



Glück gehabt: Das Geschoss rechts ging an Euch vorbei und versenkt netterweise einen der wenigen noch im Rennen verbliebenen Gleiter in Front.



Lahme Funzel: Der neu hinzugekommene Flammenwerfer macht zwar nette Effekte, ist aber als Waffe reichlich schlapp.

Ein Herz für Oldies: *Erstmals auf der PS2 könnt Ihr bei einem Rennspiel Namcos innovatives 'Negcon' zur Steuerung einsetzen. Der eigenwillige analoge Controller*



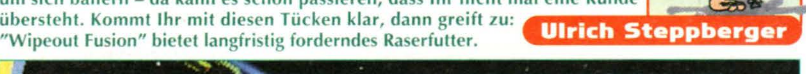
kam 1996 kurz nach dem PSone-Start auf den Markt und genießt wegen seiner (nach einer Eingewöhnungsphase) präzisen Lenkrad-ähnlichen Handhabung unter Rennspiel-Veteranen noch immer einen guten Ruf.

Anno 1995 durfte sich die PAL-PSone zum Europastart mit einem besonderen Highlight schmücken: Das erste "Wipeout" verblüffte Rennspielfans mit einer vorher nie gekannten Mischung aus futuristischem Ambiente, bunter Polygon-Optik und treibendem Soundtrack – bis 2000 brachte es die Kultserie neben Ausflügen auf Saturn und N64 auf drei Playstation-Auftritte sowie einer abschließenden 'Special Edition', danach wurde es eine Weile still um die rasanten Gleiterrennen. Ursprünglich sollte der "Wipeout"-Sprung auf die nächste Konsolengeneration eigentlich zum PS2-Europastart stattfinden, doch dem war nicht so: Probleme bei der Enwicklung sowie Mitarbeiterschwund durch kurzfristig zu anderen Projekten abkommandierte Programmierer ließen eine Fertigstellung immer weiter in die Ferne rücken. Währenddessen versuchte in den vergangenen Monaten die Konkurrenz die so entstandene Genrelücke mehr ("XG3") oder weniger ("G-Surfers") erfolgreich zu stopfen. Zum Jahresbeginn 2002 ist es nun aber endlich soweit: "Wipeout Fusion" feiert auf der PS2 das Comeback der Zukunftsraserei.

Rennzirkus in der F-9000

Am grundsätzlichen Prinzip hat sich erwartungsgemäß nichts geändert: Wie gehabt schnappt Ihr Euch einen Gleiter und versucht, am Ende des Rennens heil und vor Euren Kontrahenten ins Ziel zu kommen. Von den altbekannten Rennställen sind nur noch drei dabei: Die anfängerfreundliche Truppe von Feisar findet sich ebenso wieder wie Auricom und das ehemalige "Wipeout 2097"-Spitzenvehikel Piranha. Dazu gesellen sich fünf Neulinge wie Von Uber oder Tigron. Je nach bevorzugtem Fahrstil sind die Gleiter mehr oder weniger für Euch geeignet, denn sie unterscheiden sich deutlich in Kriterien wie Beschleunigung, Schildstärke oder Lenkver-

LANGE HAT'S GEDAUERT, doch ganz glücklich macht mich "Wipeout Fusion" immer noch nicht. Dabei überzeugt die dezent unspektakuläre, aber ansehnliche Grafik bis auf gelegentliche (dann allerdings auffällige) Ruckler ebenso wie die feine Trance/Techno-Musik. Und auch beim Umfang gibt's keinen Grund zu meckern: Die zahlreichen Strecken bieten zwar selten 'Aha'-Erlebnisse wie der Konkurrent "XG3", sind aber dafür abwechslungsreicher, die vielen Ligen mitsamt Aufrüstaspekt und Kampf um neue Vehikel fesseln ebenfalls lange ans Pad. Leider sind da aber all die kleinen Macken, die nerven und für Frust sorgen: Die Fahrt auf den neuen, weiten Streckenabschnitten verkommt durch den aufgewirbelten Staub gerne zum reinen Blindflug. Außerdem wurde die Wirkung der Luftbremsen drastisch reduziert, wodurch Ihr häufig aus der Kurve rutscht. Das nagt kräftig an Eurem Schild, zumal die Kontrahenten wie wild um sich ballern – da kann es schon passieren, dass Ihr nicht mal eine Runde übersteht. Kommt Ihr mit diesen Tücken klar, dann greift zu: "Wipeout Fusion" bietet langfristig forderndes Raserfutter.



Ulrich Steppberger



Die Lichter der Großstadt: Nehmt die Kurve sauber und bleibt nur nicht in den tückischen Absperrungen zu den Alternativrouten hängen.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.


Helle und freundliche Passagen wie diese sind bei "Wipeout Fusion" eher selten: In der Regel geht's spürbar düsterer zu.


Jetzt bist du dran: Das automatische Zielkreuz hat einen Gegner erfasst, der gleich Eure Rakete schmecken soll.


Tunnelblick: Gelegentlich führt Euch die Raserei auch in solche (zum Glück hindernisfreie) Unterwasser-Passagen.

halten. Allerdings sind nicht alle Teams von Beginn an wählbar, auch die meisten der rund 45 Kurse in sieben Szenarien bleiben dem "Fusion"-Neuling anfänglich verwehrt. Um Euch für höhere Aufgaben zu empfehlen, tretet Ihr in den AG-Ligen an: Dort kämpft Ihr Euch durch mehrere Rennen und müsst am Saisonende mit den meisten ergatterten Punkten abschließen – dann winken der Aufstieg in die nächste Klasse sowie Duelle gegen andere Fahrer. Gewinnt Ihr einen solchen Lauf, dürft Ihr zukünftig mit dem Vehikel des Besiegten fahren. Neben Pokalen werdet Ihr auch mit barer Münze belohnt, die Ihr in die Aufrüstung Eures Gleiters investiert – nur so


Explosionen wie diese gehören zur Tagesordnung: Eure Kontrahenten ballern gerne und häufig durch die Gegend.

könnt Ihr gegen Eure Kontrahenten und die widrige Streckengestaltung bestehen.
Bei "Wipeout Fusion" findet Ihr Euch nämlich nicht mehr nur auf gepflegten und abgesperrten harmlosen Pisten wieder, sondern müsst Euch diesmal auch auf hartem Terrain beweisen: So düst Ihr gelegentlich durch Loopings oder donnert extrem steile Gefälle hinab. Zusätzlich durchquert Ihr manchmal weitläufige Abschnitte, in denen Euch zwar keine Banden einengen, dafür aber auch mal Felsbrocken mitten im Weg für häßliche Kollisionen sorgen – nicht zuletzt, da Ihr häufig durch aufgewirbelten Staub der vor Euch rasenden Gleiter in der Sicht behindert werdet.

Allein gegen alle

Meist sind allerdings eher Eure Kontrahenten als die Umwelt feindlich gesinnt: Wie von "Wipeout" gewohnt, sammeln diese (wie auch Ihr) durch das Überfliegen von farbigen Bodenplatten zerstörerische Bordwaffen auf und heizen Euch mit diesen ein – sofern Ihr nicht flinker am Abzug seid. Neben bereits aus den Vorgängern bekannten Standardwaffen wie normale und zielsuchende Raketen, Minen oder das ungemein effektive Mini-Erdbeben, gesellen sich eine Handvoll neuer Errungenschaften zum Arsenal: Mit einem Flammenwerfer verkokelt Ihr Eu-

Das Menüdesign

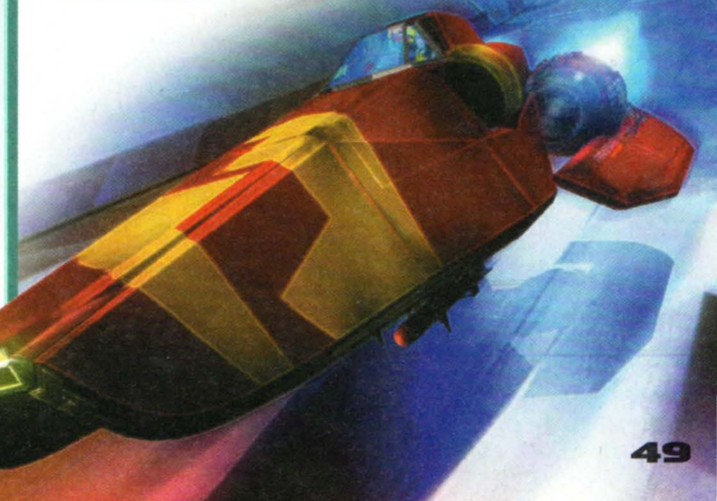
wurde erstmals nicht vom bisherigen Gestalter 'Designers Republic' übernommen: Scheinbar stießen die arg progressiven Menüs von Teil 3 nicht überall auf Begeisterung. Verantwortlich für das neue Outfit sind nun die Mannen von 'good:technology' (www. goodtechnology.com) – zwar ist der Name wohl kaum jemandem ein Begriff, wohl aber einige von den Kreativen gestaltete Webseiten: So sorgten die britischen Designer u.a. für den aktuellen Internet-Auftritt der irischen Kultband U2 (www.u2.com).

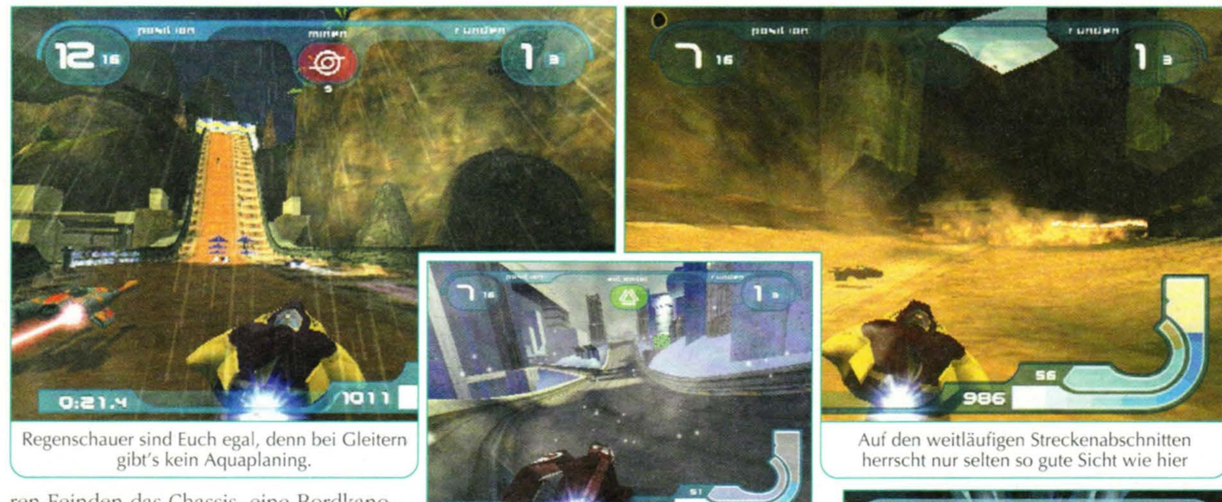

Nur nicht zu auffällig werden: Auch die 'good: technology'-Truppe liebt das schlichte Design.


Von oben sieht die Welt noch friedlich aus: Allerdings müsst Ihr bei derart weiten Sprüngen aufpassen, dass Ihr nicht außerhalb der Fahrbahn landet.

Trendsetter in Sachen Musik

Das Ur-"WIPEOUT" war eins der ersten Konsolenspiele, das die Möglichkeiten des Mediums CD auch akustisch voll auskostete – und das mit einer exquisiten Palette lizenzierter Titel: Die bekannten Trance/Techno-Künster Orbital, die Chemical Brothers und Leftfield steuerten jeweils ein Stück bei, der Rest wurde von gelungenen Songs aus dem Hause Psygnosis bestritten. Hinter dem Pseudonym 'Cold Storage' verbarg sich Tim Wright, der in den Folgejahren bei Codemasters' "Music"- bzw. "MTV Sound Generator"-Klangbaukästen mitmischte.
Beim Nachfolger "WIPEOUT 2097" fand sich bereits die Elite der britischen Elektronik-Pioniere ein: Future Sound of London, Fluke, Photek, Underworld und erneut die Chemical Brothers sorgten für stimmigen Sound, Schmuckstück aber stellte das instrumentale 'Firestarter' der Superstars Prodigy dar.
In "WIPEOUT 3" schließlich traten nur noch Namen aus der Musikwelt an: Unter der Aufsicht des Londoner-Top-DJs Sasha wurden die Klänge eine Ecke härter. Dabei steuerten viele bereits vom Vorgänger vertraute Interpreten wie Orbital und Underworld, aber auch neue Gesichter wie Paul van Dyk und die Propellerheads Titel bei – letztere waren auch auf dem N64-Modul "WIPEOUT 64" in trotz des knappen Speicherplatzes erstaunlich guter Qualität zu hören.
Auch bei "WIPEOUT FUSION" wird dieses Prinzip beibehalten: Den feinen Dancefloor-Musikmix bestreiten eine Handvoll unbekannter, aber professioneller Bands sowie ein Star-Quartett: Neben Orbital- und Utah-Saints-Songs dröhnen Euch Remix-Fassungen der Szene-Klassiker 'Stakker Humanoid' (Humanoid) und 'Papua New Guinea' (Future Sound of London) entgegen.





Regenschauer sind Euch egal, denn bei Gleitern gibt's kein Aquaplaning.

Auch das dürftige Schneetreiben macht Euch keine Probleme und dient lediglich als netter Grafikgag am Rande.

Auf den weitläufigen Streckenabschnitten herrscht nur selten so gute Sicht wie hier

Im Blindflug voraus: Elemente wie diese urplötzlich senkrecht abfallende Passage gab's früher nicht.

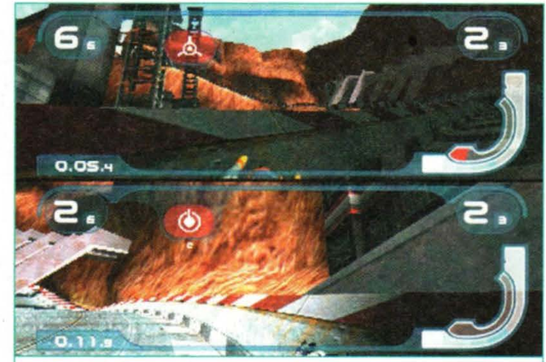
Klang im Raum:

Für etwas Verwirrung sorgt der Startbildschirm mit dem Dolby-Zeritifikat, das die Verwendung von 'Dolby Digital ProLogic 2' ausweist. Diese Kombination gibt es eigentlich nicht, doch das Rätsel ist schnell gelöst: Den wuchtigen Intro-Film könnt Ihr auf Wunsch mit digitalem 5.1-Ton genießen, während der Rennen wiederum kommt die analoge Dolby-Variante ProLogic 2 zum Einsatz – das gab es bisher sonst nur bei "Star Wars Rogue Leader" auf dem Gamecube. Die direktionalen Soundeffekte kommen gut zur Geltung, allerdings nur bei niedriger Musiklautstärke, da die sonst im Getöse untergehen.

ren Feinden das Chassis, eine Bordkanone stanzt schicke Einschusslöcher hinein. Tückisch sind 'Gravity Stinger', die Ihr vom Bug aus abschmeißt und die bei Kontakt für eine unsanfte Vollbremsung sorgen: Liegt das Ding nämlich eine Runde später immer noch da, wird Euch unter Umständen Eure eigene Falle zum Verhängnis. Auf einigen Pisten findet Ihr zudem Schalter, die Abkürzungen zugänglich machen oder Euch an der Decke fahren lassen. Über all dies dürft Ihr nie vergessen, Euren Schildvorrat im Auge zu behalten: Treffer und Bandenkontakt verringern diesen nämlich stetig, weshalb Ihr am Ende einer Runde bei Bedarf einen Boxenstop einlegen solltet.

Neben den Liga- und einfachen Arcade-Rennen werden außer Training und Zeitattacken noch zwei weitere Spielmodi geboten: In den 'Challenges' tretet Ihr mit jedem Rennstall zu einer Reihe vorgegebener Aufgaben an, um die mächtige Superwumme freizuschalten. So sollt Ihr z.B. ein Rennen ohne Waffeneinsatz gewinnen oder den Rundenrekord unterbieten. Knackigere Aufgaben verlangen von Euch, eine Weile zu überleben, andere Fahrer zu eliminieren oder einen vorauseilenden Konkurrenten einzuholen. Die letzte Rennvariante schließlich schaltet Ihr erst nach einer Weile frei: Bei der 'Zone' tummelt Ihr Euch alleine mit nicht wieder auffüllbarem Schutzschild auf der Piste und gebt automatisch immer mehr Gas, bis Ihr entweder die absolute Höchstgeschwindigkeit erreicht oder durch zu viele Rempler in die Luft geht.

Tretet Ihr schließlich zu zweit an, freut Ihr Euch nicht nur über bis zu ein Dutzend CPU-Gegner im wahlweise horizontalen und vertikalen Splitscreen, sondern auch über spezielle Waffen, die z.B. dem Gegner die Steuerung verdrehen oder ihm unversehens einen fiesen Turboschub geben. *us*



Spielt Ihr im horizontalen Splitscreen, könnt Ihr keine Außenansicht wählen, dafür ist der Bildausschnitt übersichtlicher.

FÜHRUNGSWECHSEL: Während die "Wipeout"-Serie in der 32/64-Bit-Ära die Gleiternase vorne hatte, brausen auf der aktuellen Konsolengeneration die futuristischen "Extreme-G"-Bikes knapp vorneweg. Trotz hoher Optionsvielfalt und vielen Strecken springt bei mir der "Wipeout Fusion"-Funke nicht so recht über: Zu frustig ist oftmals das Renngeschehen, zu unspektakulär der optische Unterschied zwischen PSone und PS2 – "XG3" macht mich dank abgedrehterem Kursdesign und poppiger Highspeed-Optik deutlich mehr an. Dennoch kann ich "Wipeout"- und Rennspiel-Fans die neueste Sony-Raserei ans Herz legen: Knackige Explosionen, treibende Beats und gnadenlose Positionskämpfe bescheren Euch viele vergnügliche Stunden vor der Flimmerkiste.

Oliver Schultes



HERSTELLER	Sony
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	83%
SOUND	86%

Spielspaß 82%

ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER

Gelungene Fortsetzung des futuristischen Rasers, die aber mit einigen frustigen Macken und Designmängeln nervt.

Rollt das Feld von hinten auf: Im Splitscreen sind (je nach Wunsch) bis zu zwölf Renngleiter unterwegs.

PRIMAL GAMES

THE GAME SOURCE

www.primalgames.com

24 Stunden Online-Shoppen





ab März 59,95


59,95 59,95


59,95 61,95


59,95 59,95


ab März 479,00


ab März 69,00 69,00


56,95 56,95


44,95 44,95

PLAYSTATION 2

Artikel	Preis
Grundgerät	306,95
Force Feedback Lenkrad	128,95
Fernbedienung Sony	29,95
Dual Shock PS2	29,95
Action Replay PS2	49,95
Memory Card PS2 Sony	44,95
I-Link Kabel	14,95
Optical-Kabel	14,95
S-VHS Kabel	19,95
Age of Empire 2	56,95
Air Blade	59,95
Alone in the Dark	56,95
ATV Offroad	59,95
Baldurs Gate	59,95
Bloody Roar 3	56,95
Bomber Man 2001	56,95
Bouncer	44,95
Capcom vs. Snk 2	61,95
Crash Bandicoot Zorn des.	56,95
Code Veronica	61,95
Dark Cloud	59,95
Dead or Alive 2	44,95
Deus Ex ab März	61,95
Drakan ab März	59,95
Drop Ship	59,95
DSF Fußball Manager	59,95
Ecco the Dolphin	59,95
Extreme G	56,95
Extermination	59,95
Fifa 2002	61,95
Giants	56,95
Grandia 2	61,95
GTA 3 uncut	56,95
Gungriffon Blaze	56,95
Half Life	56,95
Hidden Invasion	56,95
ICO ab März	59,95
Jade Cocoon 2	61,95
Jak & Daxter	59,95
James Bond Agent im ...	61,95
Kain Blood Omen 2	61,95
Klonoa 2	59,95
Legend of Wrestling	59,95
Lotus	56,95
Madden NFL 2002	61,95
Maximo Ghost´n Goblins 3D	61,95
Moto GP 2	59,95
MTV Music Generator	56,95
NBA Street	59,95
NBA 2002	61,95
NHL 2002	61,95
No one lives forever UK Dez.	59,95
Paris Dakar	51,95
Pirates Legend of Black Cats	61,95
Pro Evolution Soccer	56,95
Pro Rally 2002 ab März	61,95
Red Faction uncut	66,95
REZ	59,95
Ridge Racer V	44,95
Rune	56,95
Run Like Hell	56,95
Salt Lake 2002	61,95
Shadowman 2	59,95
Summoner	59,95
Splashdown	59,95
Spy Hunter	56,95
Starwars Bombard Racing	56,95
Star Wars Racer 2	61,95
State of the Emergancy	59,95
Silent Hill 2	56,95
Simpsons Road Rage	61,95
Smugglers Run 2	56,95
Soul Reaver 2	59,95
SSX Tricky	59,95
Star Trek Shattert Universe	59,95
Tekken Tag	44,95
Thunderhawk	59,95
Top Gun	56,95
Time Crisis 2	59,95
Time Crisis 2 + Gun	86,95
Twisted Metal Black	59,95
UEFA Season 2001/2	59,95
Victorious Boxer	56,95
Wer wird Millionär 2	59,95
Winback	56,95
World Rally Championship	59,95
WWF Smack Down 3	59,95

ALLE PREISE IN EURO

PLAYSTATION

Artikel	Preis
PS ONE	129,95
Dual Shock PS One	29,95
Arc The Lad Colection	107,95
Black & White	45,95
Castlevania Chronicles	30,95
Dragon Warrior 7	81,95
Final Fantasy IX	30,95
Final Fantasy Anthology (PAL)	i.V.
Final Fantasy Chronicals	91,95
Fifa 2002	51,95
Harry Potter	51,95
Hoshigami	76,95
NBA 2002 Gold	51,95
Persona 2	76,95
Saiyuki	76,95
Spider Man 2	35,95
Syphon Filter 3	44,95
Tales Of Destiny 2	76,95
Tony Hawk 2	25,95

DREAMCAST

Artikel	Preis
Grundgerät + 3 Spiele	139,95
VMS Memory	30,95
Pad Sega Original	30,95
90 Minuten	45,95
Crazy Taxi	25,95
Crazy Taxi 2	45,95
Condifential Mission	45,95
Conflict Zone	51,95
Daytona USA 2001	44,95
Dragon Rider	44,95
Evil Dead Hail to the King	44,95
Fur Fighter	20,95
Floigen Brothers	44,95
H & D	20,95
Illbleed	71,95
Next Tetris	20,95
Outtrigger	44,95
Phantasy Star V. 2	45,95
Resident Evil: Code V.	56,95
Record Of Lodos	24,95
Unreal	29,95
Sonic Adventure 2	44,95
Starlancer	29,95
Virtual Golf	45,95
Virtual Tennis 2	44,95

X-BOX

Artikel	Preis
Memorycard	49,00
Controller ab März	39,00
DVD-Playback-Kit ab März	49,00
RGB-Kabel ab März	29,00
System-Link ab März	29,00
Amped ab März	69,00
Blood Wake ab März	69,00
Dead or Alive 3 ab März	69,00
Fusion Frenzy ab März	69,00
Jet Set Radio Future ab März	69,00
Rally Sport Challange ab März	69,00

NINTENDO 64

Artikel	Preis
Mario Party 3	63,95
Star Wars Battle for Naboo	59,95
Tony Hawk 2	59,95
Paper Mario	71,95
Pokemon Stadium 2	71,95

GAMEBOY ADVANCE

Artikel	Preis
Grundgerät	122,95
Breath Of Fire ab März	56,45
Colin McRae 2.0 ab März	49,95
Final Fight One	51,95
F-Zero	35,95
GTA Advance	51,95
Mario Kart	44,95
Prehistoric Man	51,95
Pro Fire Wrestling	51,95
Robo Cop	56,95
Spyro Seson of Ice	44,95
WWF Road to Wrestelmania	51,95

GAME CUBE

Artikel	Preis
Grundgerät	i.V.
Luigi´s Mansion	i.V.
Wave Race	i.V.
Star Wars: Rogue Squad. 2	i.V.

DVD VIDEO

Artikel	Preis
Agent Aika New Trial	30,95
Angel Sanctury	29,95
Der Schuh des Manitus	25,95
Dungeons&Dragons	29,95
Die Mumie 2	33,95
Evolution	28,95
Final Fantasy	29,95
Hannibal FSK 18	30,95
Lost Souls	25,95
M. D. Geist	30,95
Shriek If You Know	25,95
Simpsons Film Festival	22,95
Springgan	29,95
Star Wars Episode 1	29,95
Time And Tide	29,95

MEHR UNTER WWW.PRIMALGAMES.COM ODER GREIFT ZUM TELEFON!

02 34-9 16 06 30

PRIMAL GAMES

Besuchen Sie auch unseren Shop!
Mit Riesen-Angebot auf 200 qm und zwei Etagen!
EUROPAGALERIE GEGENÜBER HBF
KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7 44787 BOCHUM-CENTRUM

www.primalgames.com
Email: info@primalgames.com

Händleranfragen erwünscht FAX: 02 34 9 16 06 32

Versand per Nachnahme + 2,95 € Porto + Post-NN & Zahlscheingebühr (5,25 €), Kreditkartenzahlung 2,95 € Porto. Preisänderungen vorbehalten. Portofrei ab einem Software-Bestellwert von 127,95 €. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir die entstandenen Versandkosten.

ENTWICKLER: Capcom, Japan (www.capcom-europe.com)

Resident Evil Survivor 2 Code: Veronica



Orgie der FKK-Zombies: Karte und Leuchtpfeile am Boden weisen Euch den günstigsten Weg – allerdings finden sich abseits der Idealroute nicht selten Zusatzmunition oder Medi-Paks.



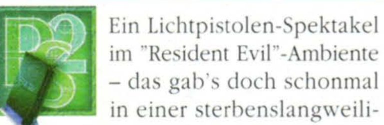
Je nach Heldenwahl übernimmt die CPU die Rolle des zurückgewiesenen Charakters und steht Euch mit voller Feuerkraft hilfreich zur Seite

Dass Experten ***für Survival-Horror nicht zwingendermaßen auch gute Lightgun-Shooter hin-***



Genauso schlecht wie's PS2-Update: "Resident Evil: Survivor" für die PSone.

kriegen, bewiesen Capcom bereits eindrucksvoll mit dem PSone-Vorgänger: Endlos-Ladezeiten, Micker-Optik und umständliche Steuerung machten das dröge Geballer zum enttäuschenden Ausrutscher in der ansonsten so vielgerühmten Horror-Reihe. Leider blieb es nicht bei einem...



Ein Lichtpistolen-Spektakel im "Resident Evil"-Ambiente – das gab's doch schonmal in einer sterbenslangweiligen Ausführung (siehe Randspalte). Wirklich schade, dass Capcom seit jenem üblen Ausrutscher anscheinend nichts dazu gelernt hat und mit der Umsetzung des gleichnamigen Spielautomaten einen Nachfolger vorlegt, der dem PSone-Vorgänger in Sachen Ödniss in nichts nachsteht. Aber der Reihe nach...

Das Besondere an "Resident Evil Survivor 2 Code: Veronica" ist, dass Ihr im Gegensatz zu gängigen Lightgun-Shootern nicht nur auf alles ballert, was Euch vor die Flinte kommt, sondern Euch auch völlig frei durch die Polygon-Levels bewegen dürft. Mit dem Steuerkreuz der neuen G-Con 2 steuert Ihr die aus der "Code: Veronica"-Episode bekannten Helden Claire Redfield oder Steve Burnside durch die bekannten Kulissen jenes letzten 'Resi'-Aufgusses. Mit den A- und B-Tasten weicht Ihr seitlich aus, per Trigger spucken Pistole, Flinte, Sturmgewehr und Granatwerfer Tod und Verderben. Der Ablauf ist dabei höchst simpel: Im 'Arcade'-Modus lenkt Ihr einen der Protagonisten durch Monster-verseuchte Gänge und Räume und haltet nach einer Reihe Schlüssel Ausschau, die Euch die Tür zum jeweiligen Level-Obermotz öffnen. In der 'Dungeon'-Variante wiederum metzelt Ihr Euch auf der Suche nach

Anspruchsvolle Aufgabe: Vor Missionsbeginn wird Euch gezeigt, wo die gesuchten Schlüssel für die Obermotzpforte versteckt sind.

dem übellaunigen Endgegner durch ein wahres Gänge-Labyrinth – angeranzte Zombies, bissige Höllenhunde, flinke Licker und fiese Bender-Monster inklusive. Je nachdem, wie schnell Ihr wart und wieviele Ungetüme Ihr unterwegs mit in den Tod gerissen habt, fällt Euer Endergebnis entsprechend mehr oder weniger Highscore-würdig aus.

Wahlweise dürft Ihr Euch auch per Pad oder mit der Gun Con 45 ins faulige Getümmel stürzen. Habt Ihr nur die 'alte' Plastik-Wumme zur Hand, müsst Ihr bei der umfangreichen Steuerung mangels Tasten-Vielfalt allerdings mit einer Reihe Doppel-Belegungen und Knopfkombinationen Vorlieb nehmen. *cg*

BOAH, IST DAS LANGWEILIG: **Wie schon dem Vorgänger mangelt es auch dem PS2-Update vorrangig an Dynamik und Atmosphäre – träge navigiert Ihr die Helden durch endlose Zimmeransammlungen und erledigt gemächlich umher taumelnde Zombies im Dutzend. Nervenzerrende Schockmomente oder rasantes Actionflair erlebt Ihr dabei garantiert nicht. Zusätzlichen Punktabzug gibt es für die dröge Musikuntermalung, die billigen Soundeffekte sowie die mickrigen Echtzeit-Zwischensequenzen – so eine lieblose Präsentation ist man von Capcom eigentlich nicht gewöhnt (die nervigen PAL-Balken hingegen schon). Alles in allem ein hingeschludertes Niederklasse-Produkt. Lasst Euch vom Namen der Serie nicht blenden und wartet lieber auf Namcos "Vampire Night".**



Colin Gäbel

HERSTELLER	Capcom
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	69%
SOUND	54%
Spielspaß	53%

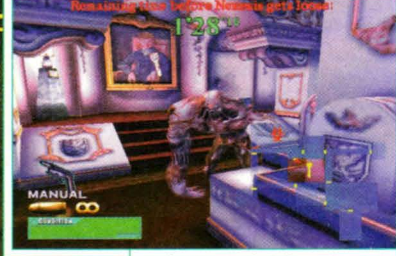


ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Schandfleck: Undynamischer Lightgun-Shooter im 'Resi'-Reich, bei dem Technik und Spielablauf enttäuschen.







Links: Bei Pad-Gebrauch wird der Waffenarm eingeblendet. Oben: Die begehrten Schlüssel sind meist extra gut bewacht.

ANDERE VERSIONEN

Eine Arcade-Version existiert. Der PSone-Vorgänger wurde in MAN!AC 5/2000 mit 53% bewertet.

Theo Kranz e-TAINMENT e.K.

Fachversand für elektronische Unterhaltung

Laden Theo Kranz Games
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

PS one

„Classic Pad" 8 Button . . . € 8,00
MemoryCard - orig. . . . . . € 14,95

Spiele

Army Men Team Assault . . . . € 14,95
Atari Anniversary Ed. . . . . . Feb.'02 <TBA>
Atlantis: The Lost Empire . . . . € 29,95
BDFL Manager 2002 . . . . € 39,95
Black and White . . . . Feb.'02 € 44,95
C-12 Final Resist. Pt. . . . . . März'02 € 24,95
Casper . . . . Feb.'02 € 24,95
Castlevania Chronicles . . . . € 34,95
Final Fantasy 9 . . . . € 34,95
Harvest Moon: Back To Nat. . . . . € 44,95
Hunchback of Notredame . . . . € 14,95
Kick Off 2002 . . . . € 14,95
Legend of Pocahontas . . . . € 14,95
Medal of Honor: Undergrnd. . . . . . € 24,95
Monster AG . . . . Feb.'02 € 39,95
Pro Evolution Soccer . . . . . . Feb.'02 € 44,95
Pyjama Sam: Süßigkeiten k.S. . . . . € 29,95
Saltwater Fishing . . . . € 14,95
RTL Skispringen . . . . € 29,95
Spiderman 2 . . . . € 39,95
Syphon Filter 3 . . . . € 44,95

PS One Sonderangebot

Digimon World . . . . € 30,00

und alle Neuheiten!

Top-Spiel des Monats



Metal Gear Solid 2
PlayStation 2
März '02
€ 59,95

XBOX

Xbox. . . . . März'02 € 479,00

Zubehör

Controller - original . . . . März'02 € 39,95
Memory Card - original . . . . . . März'02 € 49,95

Spiele

14. März 2002

4x4 Evolution 2 . . . . € 69,00
Amped . . . . € 69,00
Arctic Thunder . . . . € 69,00
Blood Wake . . . . € 69,00
Cel Damage . . . . € 69,00
Dark Summit . . . . € 69,00
Dead or Alive 3 . . . . € 69,00
Fuzion Frenzy . . . . € 69,00
Halo . . . . € 69,00
Jet Set Radio . . . . € 69,00
Mad Dash Racing . . . . € 69,00
Nascar Heat 2002 . . . . € 69,00
Nascar Thunder 2002 . . . . € 69,00
NFL Fever . . . . € 69,00
NHL Hitz 2002 . . . . € 69,00
Oddworld: Munch's Oddysee . . € 69,00
Project Gotham Racing . . . . € 69,00
Rallysport Challenge . . . . € 69,00
Shrek . . . . € 59,00
Test Drive Off-Road Wide Open € 69,00
Tony Hawk's Pro Skater 2X . . . . € 69,00
Transworld Surf . . . . € 69,00

Wegen zu erwartender Lieferengpässe
Rechtzeitig vorbestellen!

GAMECUBE

Der Mega-Hit von Nintendo

GameCube . . . Apr.'02

Zubehör

Controller - original . . . . Apr.'02
Memory Card - original . . . . . . Apr.'02

Spiele

All-Star Baseball 2002 . . . . Apr.'02
Animaniacs: Great Oscar Hunt . <TBA>
Batman: Dark Tomorrow . . . . Apr.'02
Crazy Taxi . . . . Apr.'02
Dark Summit . . . . <TBA>
Dave Mirra Freestyle BMX 2 . . Apr.'02
Extreme G 3 . . . . Apr.'02
Jimmy Neutron . . . . Apr.'02
Luigi's Mansion . . . . Apr.'02
NFL Quarterback Club 2002 . . . Apr.'02
Pikmin . . . . Apr.'02
Sonic Adventure 2 . . . . Juni'02
Supermonkey Ball . . . . Juni'02
Star Wars Rogue Squadron 2 . Apr.'02
Tetris Worlds . . . . Apr.'02
Virtua Striker 3 . . . . Juni'02
WWF Wrestlemania . . . . <TBA>

Bei Redaktionsschluss dieser Anzeige standen die Preise für Gamecube leider noch nicht fest!

Wegen zu erwartender Lieferengpässe
Rechtzeitig vorbestellen!



Luigi's Mansion Apr.'02 <TBA>
SW: Rogue Leader Apr.'02 <TBA>

PlayStation 2

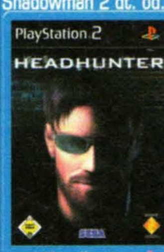
PlayStation 2 ★ € 306,00

Zubehör

Analog Contr. Dualshock 2 . . . . € 29,95
RGB-Kabel+Audio+G-Con. . . . € 9,95
Jaguar Racing Wheel . . . . € 49,95
MemoryCard 2 (8MB)-orig. . € 44,95
Action Replay 2 . . . . € 44,95
Xploder 2 . . . . € 39,95

Spiele

Ace Combat 4: Distant Th. . . . . . Feb.'02 € 59,95
Baldur's Gate - Dark Alliance . . . . € 59,95
Black & Withe . . . . März'02 € 59,95
Bomberman 2001 . . . . Feb.'02 € 54,95
James Bond 007: Agent im Kreuzf.★ € 60,95
Centre Court Tennis . . . . € 59,95
Commandos 2 . . . . Feb.'02 € 59,95
Deus Ex . . . . Feb.'02 € 59,95
Devil May Cry . . . . € 60,95
Ecco the Dolphin: Def. of the Future € 59,95
ESPN Winter X Games Snowbard. 2 € 59,95
Giants . . . . Feb.'02 € 54,95
Grand Theft Auto 3 . . . . € 54,95
Grandia 2 . . . . März'02 € 59,95
Headhunter★ . . . . März'02 € 59,95
Herdy Gerdy . . . . Feb.'02 € 59,95
ICO . . . . März'02 € 59,95
Jak und Daxter★ . . . . € 59,95
Leg. Of Kain: Blood Omen 2 . . . . März'02 € 59,95
Maximo★ . . . . Feb.'02 € 60,95
Medal of Honor Frontline . . . . . . Feb.'02 € 60,95
Metal Gear Solid 2 . . . . März'02 € 59,95
Spieleberater MGS 2 . . . . € 15,95
Monster AG★ . . . . Feb.'02 € 59,95
No One Lives Forever dt. od. engl. . . . € 59,95
Parappa The Rapper . . . . Feb.'02 € 59,95
Pirates: Legend of Black Kat★ Feb.'02 € 60,95
REZ . . . . € 59,95
Salt Lake 2002 . . . . € 59,95
Shadowman 2 dt. od. engl. . . . . Feb.'02 € 59,95





Headhunter★
März'02 € 59,95



Shadowman 2
Feb.'02 € 59,95

Dreamcast

Dreamcast Bundle
inkl. UEFA Dream Soccer, Crazy Taxi, Tomb Raider 4
€ 139,00

Controller original . . . . € 29,95
Memory Card original . . . . € 29,95

Spiele

90 Minutes . . . . € 44,95
Headhunter . . . . € 44,95
Shenmue 2 . . . . € 44,95
Virtua Tennis 2 . . . . € 44,95

DC Sonderangebote

Dragons Blood . . . . € 10,00
Fighting Force 2 . . . . € 10,00
Giga Wing . . . . € 10,00
Gunbird . . . . € 10,00
MDK 2 . . . . € 10,00
Mr. Driller . . . . € 10,00
Plasma Sword . . . . € 10,00
Powerstone . . . . € 15,00
Resident Evil 3 Nemesis . . . . € 15,00
Roadsters . . . . € 14,95
Tomb Raider - Chronik . . . . € 15,00

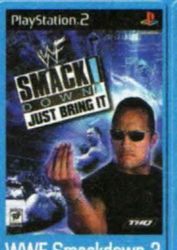
... und noch jede Menge andere Spiele (auch „used")

PlayStation 2

Smash Court Tennis - Pro T. . . . . März'02 € 59,95
Space Channel 5 v1 . . . . März'02 € 59,95
Star Trek: Elite Force . . . . Feb.'02 € 59,95
State of Emergency . . . . Feb.'02 € 59,95
Time Crisis 2 incl. Gcon2 . . . . . März'02 € 84,95
UEFA Champions League 2001/2002 € 54,95
Virtua Fighter 4 . . . . März'02 € 59,95
WipeOut Fusion★ . . . . Feb.'02 € 59,95
World Rallye Championship . . . . € 59,95
Zorro - Der Schatten . . . . € 29,95

PS2 Sonderangebote

Atlantis 3 - Die neue Welt . . . . € 35,00
Arctic Thunder . . . . € 40,00
Bass Strike . . . . € 35,00
Burnout . . . . € 40,00
Evil Twin . . . . € 40,00
Half Life (dt.) . . . . € 40,00
Jet Ski Riders . . . . € 35,00
Motor Mayhem . . . . € 35,00
Silent Hill 2 . . . . € 45,00
Silent Scope 2 . . . . € 40,00
Stunt GP . . . . € 30,00
Warriors of Might & Magic . . . € 25,00
WWF Smackdown! 3 . . . . € 40,00



WWF Smackdown 3
erhältlich € 40,-



Silent Hill 2
erhältlich € 45,-



Schnell, schneller, Theo Kranz e-TAINMENT: Unser besonderer **Schnellservice**: Ihre bis 15:30 Uhr bestellte Ware verlässt noch **am gleichen Tag** unser Haus und ist in der Regel schon **am nächsten Morgen** bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar **portofrei***! Nutzen Sie unseren **Vorbestell-Service:** Sie zahlen höchstens Portogebühren für die erste Lieferung, die Nachlieferungen sind **portofrei***!
★ portofreie Sonderlieferung*
Versandkosten innerhalb Deutschlands: **Post** Nachnahme: € 2,95 (DM 5,77) zzgl. Nachnahmegebühr, **UPS** Nachnahme: € 9,95 (DM 19,46). Bei **Vorkasse** (nur Euroscheck bis € 200,- (DM 391,17): € 2,95 (DM 5,77).
Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht. *Lediglich für Nachnahmebesteller fällt die Nachnahmegebühr an. <TBA>: noch nicht bekannt. *gilt nicht für Ausland.

Bestell-Hotline (Mo-Fr: 10:00 Uhr-20:00 Uhr, Sa: 10:00 Uhr-16:00 Uhr):

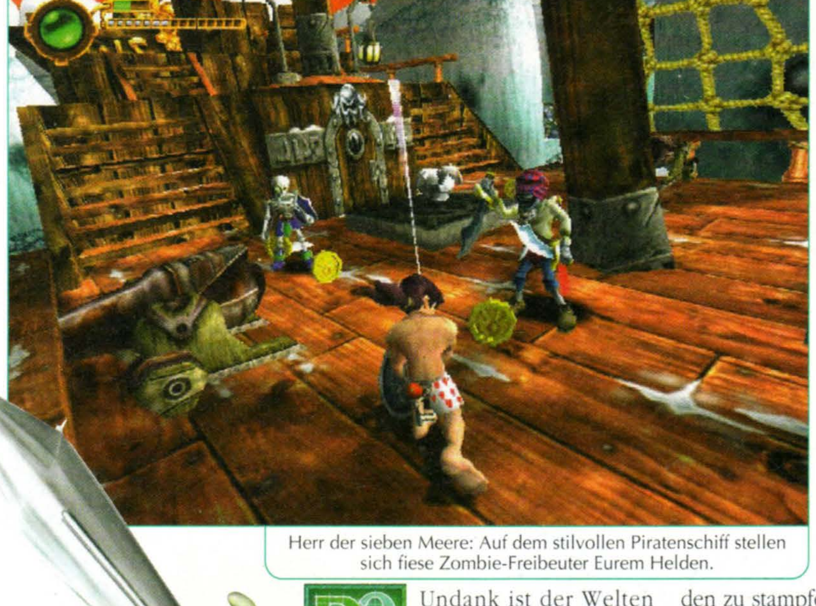
0931 - 32 916 16

oder: **0931-3291611** **www.tk-etainment.de**

Versand: Theo Kranz e-tainment e.K. - Juliuspromenade 9/11 - 97070 Würzburg - Tel: 0931-32 916-11 - Fax: 0931-32 916-15

ENTWICKLER: CAPCOM, USA (WWW.CAPCOM-EUROPE.COM)

Maximo


Herr der sieben Meere: Auf dem stilvollen Piratenschiff stellen sich fiese Zombie-Freibeuter Eurem Helden.


Nicht ganz ohne: Insgesamt fordert "Maximo" Euer Sprungtalent zwar selten, wenn doch, sind starke Nerven gefragt.

Undank ist der Welten Lohn: Da kehrt der wagemutige Meisterritter Maximo nach entbehrungsreichen Schlachten an vorderster Kriegsfront endlich in die Heimat zurück, doch statt wohlverdientem Regenerationsurlaub samt Wein, Weib und Gesang stolpert der Edelmann in einen waschechten Albtraum. Dämonenlord Achille nämlich hat die Abwesenheit des wichtigsten Reichsprotektoren genutzt, um mithilfe einer gigantischen Untotenarmee die vier Zauberinnen des Guten zu entführen, infolge die Macht im Königreich an sich zu reißen und zu allem Übel auch noch Maximos liebliche Braut Sophia zu ehelichen. Von Hass geblendet stellt sich Maximo dem ruchlosen Schurken entgegen, doch selbst die extraordinären Schwertkünste des Helden vermögen Wüstling Achille nicht zu bezwingen. Mit einem Streich seines Zauberstabs schickt der Despot Maximo ins Reich der Toten. Glücklicherweise ist der Ritter jedoch nicht der einzige, der eine Rechnung mit dem fetten Tyrannen offen hat. Der Sensenmann höchstselbst fühlt sich von Achille betrogen. Der Grund: Um seine Armee aus dem Boden zu stampfen, hat der Fiesling kurzerhand ein Loch in die Unterwelt gebohrt und die dort gefangenen Seelen als knöcherne Soldaten zwangsrekrutiert. Entsprechend bietet der geprellte Tod Maximo einen nicht abzulehnenden Deal an. Um Rache an Achille zu üben, das gepeinigte Königreich zu retten und nebenbei die ausgebüchsten Höllensklaven postwendend zurück in ihr schwefliges Gefängnis zu schicken, darf unser Held zurück ins Reich der Lebenden kehren.

Back from the Dead

Doch der Weg zu Oberschurke Achille ist ausgesprochen weit und steinig. Insgesamt fünf thematisch völlig unterschiedliche Welten, nochmals unterteilt in einzelne Levels wollen durch Maximo vom Untotengezücht gesäubert werden. Nicht zu vergessen die jeweiligen extra-fiesen Weltenwächter, die nur durch brachiale Waffengewalt die gekidnappten Zauberinnen bzw. Eure digitale Herzdame freilassen.

Der grundlegende Spielablauf gestaltet sich dabei in jedem Areal recht ähnlich: Ob finstere Friedhofslandschaften, giftgrüne Sumpfgebiete, verschneite Bergpässe oder infernale Maschinenwelt – in jedem Abschnitt gilt es, einen magischen Seelen-Kollektor aufzuspüren und unschädlich zu machen. Erst wenn Ihr sämtliche dieser kuriosen Maschinen zerstört habt, öffnet sich die Pforte zum Zwischengegnerduell. Klar, dass die Kollektoren nicht einfach unbewacht am Wegesrand ihrer Vernichtung harren, allerlei knifflige Sprungpassagen, zahllose Monsterkämpfe und einige Schalter- und

ZWEIFELSOHNE, DIE PRÄSENTATION FÜR SICH GENOMMEN, stellt Capcom USAs Erstling ein absolutes Meisterwerk dar. Solch witzige, detailverliebte Animationen sämtlicher Charaktere und diesen Texturreichtum bekommt man bei den wenigsten westlichen Produkten zu Gesicht. Verspäteter Grafikaufbau oder dezentes Ruckeln müsst Ihr trotz all der grafischen Pracht fast nie in Kauf nehmen. Aber auch spielerisch überzeugt "Maximo" – zumindest anfänglich – auf der ganzen Linie. Wunderbar leichtgängig schlitzt Ihr Euch durch die Gegnerhorden (dank sinnvoller Extras und kniffliger werdender Bösewichte verlieren die Gefechte auch später kaum an Reiz) und haltet nebenher Ausschau nach Bonus-Münzen und Mini-Feen. Die Sprungeinlagen sind zwar recht knifflig, fordern aber insgesamt eher selten Eure Pad-Künste. Leider ist es Capcom USA aber nicht gelungen, die anfängliche Motivation dauerhaft aufrecht zu erhalten, denn außer Metzeln und Schlüsselsuchen bieten auch die späteren Levels kaum etwas. Schade, denn bis auf mangelnde Abwechslung und teils zu weit entfernte Checkpoints gibt es nichts zu meckern.

Colin Gäbel





Befreite Feen danken Euch wahlweise mit Gratis-Speichern, Rüstung oder einem Kuss. Oben rechts: das Slot-Menü, darunter ein Extra-Rad.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.



"Ghouls'n'Ghosts" lässt grüßen: In einigen Schatzkisten stecken Magier, die Euch in ein Baby oder einen alten Greis verwandeln.



Im Bann des Voodoo-Priesters: Obermotz Nr.2 schrumpft Euren Helden zunächst auf Zwergengröße und begibt sich anschließend auf Stampfjagd – da hilft nur die Flucht.

Zum Testtermin

stand uns lediglich die NTSC-Version von "Maximo" zur Verfügung. Laut mehrfacher Aussage von Publisher Electronic Arts soll sich die finale PAL-Version bis auf deutsche Bildschirmtexte aber in keiner Weise vom US-Original unterscheiden. Finden sich wider Erwarten störender Geschwindigkeitsverlust oder dicke Balken in der Endfassung, folgt der entsprechende Nachtrag in der nächsten Ausgabe. Hoffen wir, dass Capcom das Gelöbnis auf Besserung nach Umsetzungsschlampereien wie "Onimusha" oder "Devil May Cry" in die Tat umsetzt.



Checkpoints sind zwar meist fair, manchmal aber auch zu großzügig voneinander entfernt verteilt.

Schlüsselsuchereien trennen Euch in den weitläufigen 3D-Landschaften vom Levelausgang. Wie es sich für einen gelernten Ritter gehört, bringt Maximo aber die nötigen Talente zur erfolgreichen Bewältigung aller Aufgaben mit. Auf Knopfdruck springt das agile Kerlchen in die Höhe, ein zweiter Impuls löst in der Luft den altbekannten Doppelsprung aus. Entsprechend seiner Profession schwingt Euer Held zudem virtuos das Schwert oder geht auf Wunsch hinter seinem Rundschild in Deckung. Fähigkeiten, die auch bitter nötig sind, denn die feindliche Übermacht ist nicht nur zahlreich, sondern auch ausgesprochen kampferfahren. Anfänglich stolpern Euch nur unbewaffnete, lendengeschürzte Skelette entgegen und faulige Zombies wühlen sich aus dem lockeren Erdreich, in späteren Abschnitten lauern riesige Pollen-spuckende Giftpflanzen, gepanzerte Hellebarden-Dämonen und rotglühende Gargoyles auf zartes Polygonfleisch.

Waffenmeister

Um ein einigermaßen ausgeglichenes Kräftverhältnis sicher zu stellen, greift Maximo im Kampf gegen die infernale Brut auf ein umfangreiches Arsenal von Ausrüstungsgegenständen und Spezialmanövern zurück: Angefangen beim simplen Doppelschlag und Stichangriff, über Schwertverlängerungen, Feuer-, Blitz- oder Eisklingen bis hin zu Wurfschilden und magischen Superattacken reicht die Liste der Kraftverstärker. Geborgen in speziellen Extrakapseln findet Ihr diese Helferlein meist in Schatzkisten, deren passende Schlüssel allerdings erst in abgelegenen Hochebenen gefunden oder von besonders hartnäckigen Gegner abgenommen werden müssen. Sämtliche Bonus-Fähigkeiten werden in 'Fächern' verwahrt, einige in so genannten Sicherheits-Slots. Das Besondere daran: Beim Verlust eines Lebens gehen auch alle mühselig aufgeklaubten Extras flöten, lediglich die in den Spezial-Fächern verwahrten Attribute bleiben Euch erhalten. Welche Talente Ihr darin ablegt, bleibt Euren persönlichen Vorlieben überlassen und kann jederzeit geändert werden. Allerdings stehen Euch anfänglich lediglich drei dieser Sicherheits-Slots zur Verfügung. Erst wenn Ihr einen Weltenwächter bezwungen habt, gibt's zum Dank einen weiteren der nützlichen Extratresore.



Defensiv-Schwund: Mit gezücktem Schild lässt sich fasst jede Attacke abblocken, allerdings sinkt die Haltbarkeit des Lebensretters mit jedem Treffer.



ZOMBIES AM SPIESS: Die offensiv schwachen, aber äußerst widerstandsfähigen Lumpenbrüder erledigt Ihr am effektivsten mit einem Schwertstich (Extra erforderlich), ausgeführt durch Analogstick nach vorn + Dreiecktaste. Bei den anfänglichen Exemplaren genügt meist ein Treffer, die zäheren Burschen treten nach zwei gezielten Durchbohrungen den Rückweg gen Hölle an.

SKELETT-SPALTER: Die panzer- und waffenlosen Knochenkrieger sind zwar flink, aber recht simpel zu besiegen. Ein Vertikalhieb (Dreiecktaste) im rechten Moment und die Horrorgestalten zerfallen in ihre Einzelteile.

MINI-FEEN-FÄNGER: Von den Altären der Mini-Feen solltet Ihr keinen unzerstört lassen. Die Continue-Münzen sind nämlich vor allem in späteren Levels unentbehrlich, zumal Gevatter Tod die Kosten für eine Auferstehung einfach erhöht. Besonders wichtig: Mit normalen Hieben zerstört Ihr die Verstecke nur zur Hälfte, für die komplette Wichtelernte muss es schon die Sprungattacke (zweimal X-Taste, dann Dreieckstaste) sein.

GEIZKRAGEN: Selbst regulär zu findende Rüstungsteile werden an den Extrarädern meist zu Wucherpreisen angeboten. Spart Euch lieber die Kohle, es sei denn, die kruden Automaten haben exklusive Items wie Silber- oder Goldschilde im Angebot.

KUNSTSAMMLUNG: Nach jedem Obermotzduell stellt Euch die befreite Zauberfee vor die Wahl der Belohnug – Rüstungsreparatur, Gratis-Speichern oder ein Kuss? Begnügt Ihr Euch stets mit einem saftigen Schmatzer, wird die Artwork-Gallerie im Hauptmenü freigeschaltet.





Mit dem entsprechenden Verstärker verschießt Euer Schwert auch vernichtende Feuerbälle – nur gut zielen müsst Ihr noch selbst



Für die Charaktere **von "Maximo" zeichnet mit Susumum Matsuhita einer der beliebtesten Designer Nippons verantwortlich, der u.a. als Hauptzeichner für die Famitsu (oben) tätig ist. Hierzulande dürfte der kreative Japaner vor allem mit dem skurrilen Look von Polyphonys Spaßraserei "Moto Toon GP" (PS-one) aufgefallen sein.**



Attacke, Deckung, Parade: Das gelungene Kampfsystem birgt einige coole Manöver und sorgt für finessenreiches Metzeln.

Umsonst ist nur der Tod

Alles Weitere in "Maximo" (ehemals "Maximo: Ghosts to Glory") kostet Goldtaler oder Energie. Rammt ein flinker Knochenkrieger Eurem Held den Stahl in den Leib, geht die Lebenskraft zur Neige, wehrt Ihr die Attacke mit dem Schild ab, nutzt sich dessen Defensivpotenzial ab, bis es schließlich zerbricht. Zieht Maximo einem Bösewicht die Flammenklinge durch die Visage oder feuert Euer virtueller Rittersmann – sofern Ihr zuvor das entsprechende Extra-Symbol ergattert habt – gar aus sicherer Entfernung einen verheerenden Flammenball ab, wird Eure Magieanzeige angeknabbert. Glücklicherweise findet Ihr aber regelmäßig Heiltränke oder Rüstungs-Upgrades, die den entsprechenden Energielevel wieder auffüllen. Habt Ihr trotz aller Vorsicht doch mal alle Leben eingebüßt, bietet Euch Gevatter Tod im Tausch gegen eine Spezialmünze die erneute Rückkehr aufs Schlachtfeld an. Dumm nur, dass diese Continue-Taler ebenfalls erst mühselig erkämpft werden wollen. Hierzu haltet Ihr nach blau schimmernden Altären Ausschau, die bei Zerstörung Mini-Feen preisgeben. 50 dieser Wichtel ergeben wiederum eine der begehrten Münzen.

Genauso wichtig sind aber auch die regulären Goldstücke: Die glänzenden Taler liegen entweder einfach in der Pampa verteilt oder nach dem gewaltsamen Ableben eines Bösewichts am Boden. Suchfaule mit genügend Bargeld im Lederbeutel tauschen ihre Kohle an überall in den Abschnitten verteilten Extra-Rädern gegen bessere Ausrüstungsgegenstände. Aber Vorsicht: Die Checkpoints innerhalb eines Levels aktiviert Ihr zwar kostenlos per Schwerthieb, speichern könnt Ihr jedoch nur nach Bewältigung des Abschnitts an mystischen Brunnen – und auch nur dann, wenn Ihr noch satte 100 güldene Dukaten bei Euch habt.

Mit fortlaufenden Storyerklärungen hielt sich Capcom diesmal zurück, lediglich nach Abschluss einer Welt bekommt Ihr hübsche FMV-Sequenzen zu sehen. *cg*

Genau so dumm wie groß: In den Eiswüsten von Welt Nr. 3 erwarten Euch Yeti-ähnliche, recht harmlose Wolfshünen.



SO LANGSAM LÄUFT DIE PS2 ZUR HÖCHSTFORM AUF: **Zumindest optisch – denn was sich bei "Maximo" alles auf dem Bildschirm tummelt, ist eine wahre Augenweide. Die aufwändig texturierte Comic-Welt versprüht dank dramatischer Kameraperspektiven und stimmungsvoller Beleuchtung eine hervorragende Gruselatmosphäre. Die exzellenten Soundeffekte (wie z.B. das Knirschen der Sargtüren und das Schwertgeklirre) tun ihr übriges, um die Stimmung zu vervollkommnen. Auch an der gelungenen Steuerung und dem differenzierten Kampfsystem habe ich nichts zu mäkeln. Trotzdem stellen sich bei der neuesten Capcom-Metzelei schnell Ermüdungserscheinungen ein: Zu weitläufig sind oft die Level und der Schwierigkeitsgrad ist zeitweise abartig hoch.**

Oliver Schultes



Frost-Falle: Ein Treffer mit dem magischen Eisschwert friert auch hartnäckige Schurken sofort ein. Ein zweiter Schlag und der Bösewicht zerspringt in tausend Stücke.

HERSTELLER Capcom
SYSTEM PS2
ZIRKA-PREIS 60 Euro
GRAFIK 86% **SOUND** 73%

Spielspaß **82%**



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Ritter (beinahe) ohne Fehl & Tadel: Fantastisch präsentiertes, aber recht schweres Action-Jump'n'Run voll witziger Einfälle und Details – auf Dauer leider eintönig.

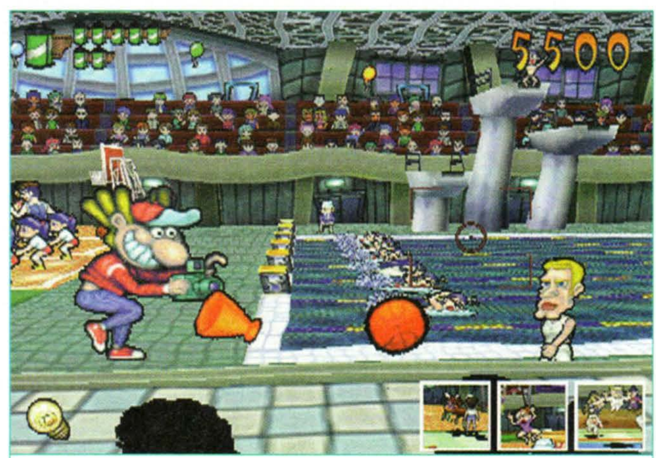




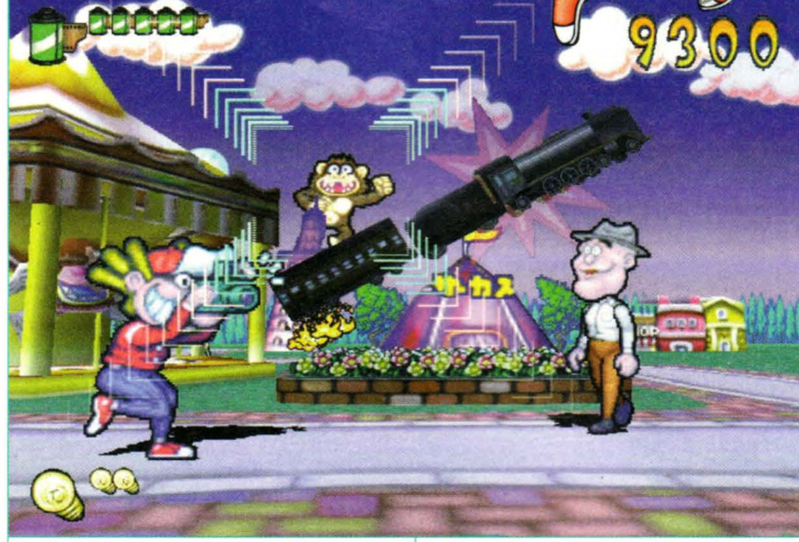
VIDEO&GAME
...wir wissen was Sie möchten...
Tel. 030-962 77777
Fax 030-96277744
Endlich möglich PS2 ImportspielUmbau
An- & Verkauf
Auszüge aus unserer Preisliste
Coole Preise
Importspiele Hier!
Solange Sie nicht eingeloggt sind oder noch nicht 18 sind, haben Sie nur Zugriff auf Titel unter FSK 18. Hier gehts zum Login
Rund um die Uhr einkaufen im Onlineshop www.videogame.de
Sofortiger Zugriff auf alle FSK 18 Titel. * mit Ausweissabfrage
XBOX
PlayStation
PC GAMES
PlayStation 2
GAMECUBE
FAQ
Dreamcast
DVD
ZENTRALE
VERSAND / GROSSHANDEL
Berliner Allee 106
13088 Berlin
Tel. 030-962777-0
MediaTOTAL in Witten
Breddestraße 38
58452 Witten
WEBSHOP
http://www.videogame.de
Video & Game
Berliner Allee 106
13088 Berlin
Verkauf / Verleih
Unsere GAMESHOP's
e-mail: info@videogamel.de
Reparaturservice
Für fast alle Konsolentypen
Kostenvoranschlag bei uns kostenlos !!!
Preiswerter Chipeinbau
Laserjustierungen
Netzteilwechsel
GAMECUBE
XBOX
Coming Soon
http://www.videogame.de
55.- EUR
Age of Empire 2 Dt 55
Win Back Covert Assault Dt 50
Maximo Dt 55
Commandos Dt 55
Salt Lake City Dt 55
18 Wheeler Dt 55
Conflict Zone Dt 55
Wipe Out - Fusionl Dt 55
Capcom vs SNK Dt 55
Silent Hill 2 Dt 55
SSX Tricky Dt 55
Trop Ship Dt 55
Legend of Wrestling Dt 55
FIFA Soccer 2002 Dt 55
Gran Turismo 3 Dt 55
Werwird Millionär 2 Dt 55
Half Life dt PV 55
Head Hunter Dt 55
Hidden Invasion Dt 55
Bass Strike Dt 55
Klonoa 2 Dt 55
Soul Reaver 2 Dt 55
02/2002
Metal Gear Solid 2 Dt 55
NBA Live 2002 Dt 55
NHL Hockey 2002 Dt 55
Burn Out Dt 45
Project Eden Dt 55
Superstar Soccer Evo. Dt 55
Devil May Cry Dt 55
WWF Smackdown! Just Dt 55
14.- EUR
42.- EUR
45.- EUR
60.- EUR
71.- EUR
15.- EUR
45.- EUR
Heavy Metal Geo Dt 23
Evil Twin Dt 45
Sonic 2 Dt 45
Heat Hunter Dt 43
Crazy Taxi 2 Dt 43
NBA 2K2 Dt 71
Grand Theft Auto 2 Dt 25
Hidden & Dangerous Dt 25
Alone in the Dark Dt 45
90 Minutes Dt 45
MSR Dt 30
Dreamcastspezialversand
Fast jedes Spiel ab Lager verfügbar
Großes Zubehörangebot
Dreamcast.
Outtrigger Dt 40
UFC Figthing Dt 30
Resident Evil 3 Dt 25
Spiderman Dt 50
Skies of Arcadia Dt 50
Unreal TE Dt 35
Heavy Metal Geomatrix US 50
World Series 2k2 US 71
Alien Front + Micro US 60
Playstation
Breath of Fire Dt 45
Dragon Ball GT Dt 45
Dragon Ball Ultimate 22 Dt 45
Resident Evil 3 Dt 35
Resident Evil Survivor Dt 35
Hidden & Dangerous Dt 15
Tony Hawks 3 Dt 45
The Italien Job Dt 45
Spiderman 2 Dt 45
Duke Nukem Lad of Babe Dt 15
Terminator 2 limited Box Dt 30
From Dusk Till Down Dt 28
Tombraider auf Anf.
Das Experiment Dt 29
Der Schuh d. Manitus Dt 29
Viele Spiele schon ab 14,90 DM
Diverse DVD18 mit Altersnachweis
Red Faction Dt 40
Commandos 2 Dt 40
Command Conquer Yuri Dt 23
FIFA Soccer 2002 Dt 45
Return to Castle Wolfenstein Dt 45
Dark Age of Camelot US 60
Civilization 3 US 45
NHL Hockey 2002 Dt 45
Silent Hunter 2 Dt 43
World War 3 Dt 40
MAFIA
Playstation
Dreamcast
Nintendo 64
Saturn
Neo Geo Pocket
Game Boy
PC CD ROM
DVD
ANIME
Soundtracks
Actionfiguren
Merchandise
Lösungsbücher
Umbauten
Service
NINTENDO64
GAME BOY ADVANCE
PGA Golf Dt 10
Mario Party 3 Dt 60
Conquers Bad Fur Day Dt 62
Poke Mon Stadium 2 Dt 71
MRC Racing Dt 25
Perfect Dark PV 65
Viele weitere Spiele schon ab 10,90
Mario Kart GBA Dt 43
Golden Sun GBA Dt 45
Breath of Fire GBA Dt 45
Rayman GBA Dt 50
Tony Hawks GBA Dt 45
Spiderman GBA Dt 45
Mario GBA Dt 43
Die Welt ist nicht genug GBA Dt 45
Wario Land 4 GBA Dt 45
Colin McRea Rally GBA Dt 45
Advance Wars Dt 45
NEUHEITEN / SONDERPOSTEN ERFRAGEN
MANGA
DVD
Aika Special Trial 1-4 Dt 40
Akira Dt 25
Blue Submarine Dt 40
Bubblegum Crisis Dt 30
Devil Hunter Yohko Dt 30
Dragon Ball Z diverse DVD´s PV 40
Ghost in the Shell-Demnächst New
Gun Smith Cats Perfect Coll. Dt 30
Soundtrack
Final Fantasy 7 - Soundtrack 55
Final Fantasy 8 - Soundtrack 55
Final Fantasy 9 - Soundtrack 55
Final Fantasy 10 - Soundtrack 55
Chrono Cross - Soundtrack 49
Silent Hill 2 - Soundtrack 30
Shen Mue - Soundtrack 45
Legend of Dragon - Soundtrack 45
Resident Evil 3 - Soundtrack 25
Zelda - Soundtrack auf Anfrage
Macross Complete Collection Dt 40
M.D. Geist Perfect Collection Dt 30
Okami diverse DVD´s je 30
Perfect Blue Dt 30
Record of Lodos War Col. 1-2 je 30
Streetfighter Alpha The Movie PV 30
Tekken Dt 25
Viele weitere auch VHS Filme erfragen
PERFECT BLUE
BLUE SUBMARINE No.6
25.- EUR
40.- EUR
20.- EUR
25.- EUR
25.- EUR
9.- EUR
30.- EUR
14.- EUR
20.- EUR
20.- EUR
20.- EUR
20.- EUR
BESTELLHOTLINE:
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
HÄNDLERHOTLINE 030-962777-0
030 - 96277777
VISA
MasterCard
Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 10.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Ware wird noch am selben Tag versand. (Lagerware) Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 10 EUR. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Versandkosten betragen 6.00 EUR + N N Gebühr. Postanschrift : VIDEO & GAME , 13088 Berlin Berliner Allee 106. PV - Pal, Dt - Deutsch (es gelten die AGB der Firma Video & Game)

ENTWICKLER: Irem, Japan (www.irem.co.jp)

Polaroid Pete



Hü-hüpf: Wird Pete von herumfliegenden Gegenständen getroffen, ist er für einige Sekunden bewegungsunfähig und Ihr verpasst wichtige Ereignisse.



Viele der abgdrehten Einlagen nehmen erst mit kleinen Tricks ihren Lauf – per Blitz bringt Pete z.B. den King-Kong-Verschnitt zum Grinsen.

***Die Original-Version** der munteren Fotojagd erschien anno 1992 als "Gekibo" für die PC-Engine in Japan. Trotz durchgeknallter Präsentation fand das ungewöhnliche Spielkonzept jedoch nur wenige Nachahmer. Zu den populäreren Titeln ähnlicher Machart gehört beispielsweise die dezent pädophile Schulmädchenschau "Primal Image", in der leicht bekleidete Nippon-Gören zunächst postiert und anschließend abgelichtet werden. Im Gegensatz zu dem drögen PS2-Geknipse erschien die spaßige Fotosafari "Pokémon Snap" (N64) auch hierzulande. In seinem letzten stationären Abenteuer "Zelda Majora's Mask" betätigt sich Nintendo-Held Link übrigens zeitweise ebenfalls als Paparazzo.*



Als Fotograf der Tageszeitung Planet Times hat Titelheld "Polaroid Pete" einen ziemlich stressigen Job. Ob Naturkatastrophen, wichtige Sport-Events oder haarsträubende Gerüchte um Gruselerscheinungen – wo auch immer auf der Welt was los ist, steht Pete mit scharf gestellter Linse bereit.

Die Aufträge zieht sein grummeliger Chefredakteur an Land. Mit der Vorgabe eines Hauptmotivs und einer zu erreichenden Mindest-Punktzahl findet sich unser Grinse-Paparazzo anschließend am Ort des hoffentlich spektakulären Geschehens wieder. Der grundlegende Ablauf der Bilderhatz ist schnell erklärt: Mit gezückter Kamera spaziert Pete durch das automatisch von rechts nach links scrollende Terrain, ein frei steuerbares Fadenkreuz markiert den aktuellen Sucherausschnitt. Wann immer dieser Cursor-Blick auf etwas Besonderes trifft, wechselt er seine Form.



Ein rascher Druck auf den Auslöser – das Geschehen ist auf Zelluloid gebannt. Und in den abgedrehten Szenarios ist einiges los: Neben der jeweiligen Hauptaufgabe ('Knipse ein mysteriöses Geistergesicht auf dem Friedhof' oder 'Erwische einen fliegenden Zug') gibt es noch viel mehr abzulichten: Knutschende Pärchen im Park, abstürzende Flugzeuge oder fliegende Untertassen sind

Augen auf: Dank Zoomfunktion gelingen Euch tolle Shots von spektakulären Ereignissen im Bildhintergrund.

nur einige Beispiele. Je spektakulärer die Aufnahme, desto mehr Punkte lässt Euer kritischer Vorgesetzter springen. Erfüllt Ihr die Vorgaben, wird der nächste Auftrag freigeschaltet. Bei aller Liebe zum Job solltet Ihr immer auch einen Blick auf Petes Laufweg haben. Werdet Ihr von herumwirbelnden Cola-Dosen, Volleybällen oder Kampfstöcken getroffen, ist Euer Held für einige Zeit bewegungsunfähig. Ausweichen könnt Ihr diesen Hindernissen per Hüpfer oder gezieltem Abfotografieren. Durch letztere Methode erhaltet Ihr zudem Extra-Blitzlichter, temporäre Unverwundbarkeit oder zusätzliche Filme. Hat Pete nämlich alle Bilder vorm Level-Ende verschossen, geht's postwendend zur Leistungsabrechnung ins Büro seines cholerischen Chefs. *cg*

ZU BEGINN ZAUBERT IREMS PC-ENGINE-REMAKE ein breites Grinsen auf Euer Gesicht: Während auf dem Gehsteig gerade ein tollpatschiger Passant auf einer Bananenschale ausrutscht, erhebt sich im Hintergrund der Eiffelturm zischend in den strahlend blauen Himmel. Mit jedem Level-Anlauf fallen Euch neue, herrlich abgedrehte Ereignisse auf. Doch die witzige Cartoon-Optik kann auf Dauer nicht darüber hinwegtäuschen, dass das Spielkonzept zwar ungewöhnlich, aber doch recht dünn ausgefallen ist. Klar, die Hatz nach Punkten und versteckten Bonus-Levels macht eine zeitlang Laune, lediglich umherfliegenden Gegenständen ausweichen und Fotos machen ist auf Dauer dennoch etwas dröge. Für die etwas andere Kurzweil zwischendurch taugt der rasende Reporter aber allemal.



Colin Gäbel



Japan-Jux: Abgefahrener Geschicklichkeitstest mit bunter Comic-Optik – kurzweilig, aber etwas abwechslungsarm.





Kriegt Ihr das Hauptmotiv eines Abschnitts vor die Linse, winkt die Titelseite der 'Planet Times' sowie der nächste Level.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Acclaim Salt Lake City, USA (www.acclaim.de)

Legends of Wrestling



Jeder ist sich selbst am nächsten: Im Vierer-Match geht es nur darum, als letzter Mann im Ring übrig zu bleiben – in so einer Situation kennen Wrestler keine Freunde.



Nach dem überraschenden Ende der bisher als Lizenz dienenden Wrestling-Organisation ECW versucht Acclaim sein Glück nun mit den Größen der Vergangenheit: Für "Legends of Wrestling" wurden mit Hulk Hogan, Bret Hart oder den Road Warriors pensionierte Ringer verpflichtet und verblichene Muskelberge wie Brian Pillman oder die Von-Erich-Sippe ausgebuddelt – über 40 Stars sind so am Start, darunter auch eine Hand voll überraschender Teilnehmer (siehe Randspalte).

Habt Ihr Euren Kämpfer ausgesucht oder im Editor eine eigene Legende gebastelt (nur so dürfen auch Frauen ran), macht Ihr Euch am besten in einem Einzelmatch mit der Kontrolle vertraut: Je nach Button führt Ihr Schläge und Tritte aus, greift Euch den Kontrahenten oder eine Waffe und setzt zu Würfen an. Diese lassen sich gelegentlich zu Kombos ergänzen, wenn Ihr zur rechten Zeit den passenden Knopf drückt – dabei hilft Euch eine unter der Energieanzeige eingeblendete Leiste, auf der die jeweiligen Aktionszeiträume markiert werden.

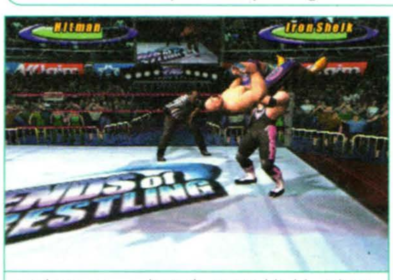
Habt Ihr die Kontrolle drauf, wagt Ihr Euch in ein Turnier oder tretet im Karriere-Modus an: Dabei müsst Ihr Euch durch mehrere Territorien kloppen, um irgendwann zu den US- und Weltitelkämpfen zugelassen zu werden. Allerdings benötigt Ihr erst die Gunst des Publikums, das sich mit schnöden Siegen ohne das passende Spektakel nicht zufrieden gibt: Nur durch die geschickte Kombination von abwechslungsreichen Moves, das Ausknocken des Schiris oder den Einsatz unfairer Hilfsmittel wie Mülltonnen oder Klappstühle lassen sich die Zuseher auf Eure Seite ziehen. Erst wenn Ihr zum absoluten Liebling avanciert seid, winkt der entscheidende Kampf um den regionalen Titel und der Aufstieg in die nächste Liga. Neben Standardmatches dürfen natürlich Tag-Team-Duelle nicht fehlen, dazu gesellen sich Ausscheidungsprügeleien mit bis zu vier Einzel-Wrestlern. *us*

ÖFTER MAL WAS ANDERES: Die frischen Einfälle von "Legends of Wrestling" wie die Tingeleien durch regionale Organisationen im Karrieremodus oder die Bedeutung des Publikums sind schon eine nette Sache. Allerdings fallen die guten Ansätze durch die wenig aufregende Umsetzung auf die Nase: Die simplen Kämpfe (wieso gibt es keine Varianten wie z.B. Käfige?) laufen immer nach dem gleichen Schema ab, da sonst die Zuschauer kalt bleiben. Das eigentlich interessante Kombosystem wird durch die Notwendigkeit, permanent auf die Anzeigen achten zu müssen, mehr lästig als praktisch. Auch die technische Seite ist nur mäßig prickelnd: Die Wrestler sind zwar ordentlich animiert, wirken aber wie steroidbehandelte Spielzeugpuppen und nicht wie echte Athleten. Die lahmen Einmärsche hätte sich Acclaim auch ganz sparen können, denn gegenüber "WWF Smackdown" wirken diese ziemlich altbacken. Schade, da wäre mehr drin gewesen, was auch exemplarisch der Charakter-Editor unter Beweis stellt: Einstellbar ist hier zwar etliches, aber wieso gibt's dann nur ein einziges Standardgesicht?

Ulrich Steppberger



Bei Tag-Team-Matches zoomt die Kamera meist etwas weiter weg, damit beide Kämpfer ihren jeweiligen Partner noch sehen können.


Nicht immer realistisch: In Wirklichkeit hätte Bret Hart wohl kaum die Powerbomb gegen dieses Schwergewicht geschafft.

Zwei Wrestler,

die man eigentlich eher bei der THQ-Konkurrenz "WWF Smackdown" oder dem kommenden Xbox-"WWF Raw Is War" erwarten würde, geben sich bei "Legends of Wrestling" die Ehre. Während die ehemalige ECW-Größe Rob Van Dam zum Zeitpunkt der Acclaim-Verpflichtung schlicht und einfach noch nicht bei der WWF unterschrieben hatte, ist die Geschichte von Jerry 'The King' Lawler komplizierter: Als seine wesentlich jüngere Frau von der Geschäftsleitung wegen Starallüren gefeuert wurde, verließ er aus Protest ebenfalls die WWF und tingelte in Eigenregie durch die Lande – lang dauerte es aber nicht, da verschwand die Gespielin und der König kehrte reumütig an seinen angestammten Kommentatoren-Platz zurück.



Im schnuckligen Editor verändert Ihr bestehende Wrestler (oben) oder betätigt Euch als Russ Meyers Erbe (links).



HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	67%
SOUND	55%
Spielspaß	68%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Akzeptables Wrestling mit hohem Umfang und netten Ideen, leider etwas zu tranig und abwechslungsarm.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: NAMCO, JAPAN (WWW.XXX.COM)

MotoGP 2



Besonders in Ego-Perspektive wird das Regenrennen zum Blindflug: Wasser auf der virtuellen Kamera lässt die Optik verschwimmen.



Grafisch hat sich im Vergleich zum Vorgänger einiges getan: Neben hübscheren Texturen erfreut Euch vor allem ein komplett flackerfreies Bild.



Auch auf der Xbox

dürft Ihr in diesem Jahr am "MotoGP"-Zirkus teilnehmen. Allerdings hat das von THQ publizierte Rennspiel nichts mit dem letztjährigen Namco-PS2-Titel


"MotoGP" auf der Microsoft-Konsole hat mit dem gleichnamigen Namco-Titel nichts zu tun

zu tun – die offizielle Motorsport-Lizenz macht die Namensgleichheit möglich. Die herausragendsten Eigenschaften der Xbox-Fassung gegenüber der PS2-Variante sind das Vorhandensein dreier Rennklassen (125, 250 und 500 ccm) und ein Vierspieler-Splitscreen.



Exakt ein Jahr, nachdem Zweiradfreunde mit "Moto GP" eine anspruchsvolle Simulation auf der noch jungen PS2 in Angriff nehmen konnten, liefert Namco Nachschub. Und eines zur Freude ernsthafter Motorsportler vorweg: "Moto GP 2" ist kein simpler Aufguss des Vorgängers, der sich nur durch eine aktuelle Lizenz des gleichnamigen Straßen-Motorradrennzirkus zu rechtfertigen versucht.

Doppelte Kilometer

Nicht kleckern, sondern klotzen heißt schon bei der Kurswahl im Arcade-Modus das Motto. Suchten im Erstling noch dürftige fünf Strecken (Suzuka, Paul Ricard, Jerez, Donington und Motegi) ihren Bezwinger, ist die Kurszahl nun auf das Doppelte angewachsen. Neben Assen und Le Mans (Frankreich), Catalunya (Spanien) sowie Mugello (Italien) freuen sich Zweiradfans nicht zuletzt über die grafisch äußerst gelungene Implementierung des einheimischen Sachsenrings.

Auch die Auswahl an Maschinen ist reichhaltig. Zwar stehen für Eure ersten Fahrversuche nur ein Dutzend bekannter Markengeräte aus (zumindest Anhängern des Sports) geläufigen Rennställen wie Telefonica Movistar Suzuki oder Repsol YPF Honda bereit. Auf vielerlei Weise dürft Ihr aber insgesamt 27 weitere Fahrzeuge samt zugehöriger Motorrad-Heroen vergangener Tage freischalten.

Um einen Überblick der bereits gemeisterten Aufgaben zu bekommen, nutzt Ihr den Menüpunkt 'Herausforderungen': Hier findet Ihr eine Masse von 72 verschiedenen Prüfungen, die mit Extras wie Bildmaterial oder frischen Piloten respektive Maschinen belohnt werden. Dabei verlangen nur etwa 30 den Gewinn einzelner Arcade-Rennen oder gesamter Meisterschaften – der Großteil ähnelt den Lizenzprüfungen bekannter Vierrad-Kollegen wie "Gran Turismo 3". Kursabschnitte wollen hier in einer bestimmten Zeit zurückgelegt werden, natürlich ohne ein einziges Mal in Kiesbett oder Rasen abseits des Asphalts geschlittert zu sein. Dank äußerst knapper Vorgaben schwankt bei den meisten Herausforderungen Eure Laune zwischen Sucht und Frust – immer wieder startet Ihr die Prüfung, um nochmal ein paar Sekundenbruchteile schneller zu sein und letztendlich zu bestehen. Der angenehme Nebeneffekt: Ihr lernt die wichtigsten Kurven der Kurse kennen und gewöhnt Euch an den Umgang mit dem Ofen.

Forderndes Verhalten

Wie schon im Vorgänger will die Handhabung Eures Gefährts gelernt sein. Auch wenn die Option 'Simulation' in

FORTSETZUNG MIT EXISTENZBERECHTIGUNG: "MotoGP 2" punktet überall dort, wo der Vorgänger schwächelte. Besonders die Grafik macht einen guten Satz nach vorne: Habt Ihr vor einem Jahr noch Kopfschmerzen vom Kantenflimmern bekommen, könnt Ihr die Aspirin nun getrost weglegen. Schnell, flüssig und ohne Flackern ziehen die hübsch gestalteten Kurse an Euren Augen vorbei. Deren Zahl ist zwar immer noch nicht übertrieben üppig, doch zumindest doppelt so hoch wie bei "MotoGP". Doch Vorsicht: Namcos Motorrad-Rennen richtet sich vornehmlich an Fans und Könner, der etwas verschärfte Anspruch macht Euch eine lustvolle Beschäftigung mit dem Titel nicht gerade leicht. Wer sich dem stellt, den erwartet wochenlange Motivation.

Stephan Freundorfer



Nach dem simplen Tuning (rechts oben) geht's auf die Piste. Beim Zeitrennen fahrt Ihr gegen Euren (rechts) oder einen Bestzeit-Ghost.



HERSTELLER	Spielspaß 82%	ACTION
Namco		STRATEGIE
SYSTEM		PRÄSENTATION
PS2		MULTIPLAYER
ZIRKA-PREIS		
60 Euro		
GRAFIK 82%		
SOUND 77%		

Anspruchsvolle und herausfordernde Simulation: Könner und Zweiradfans vergnügen sich auf zehn Kursen.

ANDERE VERSIONEN
Der Vorgänger wurde in MAN!AC 3/2001 mit 79% Spielspaß getestet.



Im Optionsmenü wählt Ihr die zwei möglichen Perspektiven während des Rennens: Die Seitensicht ist spektakulär, aber sinnlos.

der Arcade-, Saison- oder 'Time Attack'-Variante nicht angewählt ist, machen Fahrphysik und -verhalten des Zweirads dem gewöhnlich hinterm Lenkrad sitzenden TV-Piloten das Leben schwer. Geschicktes Einlegen in die Kurve und gefühlvolle Behandlung von Gas und Bremse wird von der ersten Sekunde an gefordert, sonst seht Ihr selbst gegen die Konkurrenz auf dem niedrigsten der drei Schwierigkeitsgrade kein Land. An die Simulation trauen sich indes wirklich nur Profis ran: Gewöhnliche Rennfahrer verbringen hier weniger Zeit im Sattel als zusammengekrümmt auf Teer oder Kies.

Selbst für notorische Fußgänger angenehm eingängig gestaltet sich das Motorrad-Setup: Fünf Attribute wie Schaltung, Bremsen oder Reaktion dürft Ihr in groben Schritten verstellen, ein kurzes Sätzchen erläutert Euch jeweils die Auswirkungen Eures Tuns.

Für erhöhten Grip solltet Ihr vor allem bei Regenrennen sorgen: Auf Wunsch oder zufällig umkreist Ihr die Strecke unter widerwärtigen Wetterbedingungen – glitschiger Asphalt und schlechte Sicht (vor allem in der Egoansicht, bei der dicke Tropfen auf der Kamera Euren Blick trüben) verlangen viel Übung und Können. Habt Ihr beides nicht, so holt Ihr Euch einfach einen Freund an die Konsole und startet ein Zweispielerrennen. Dies bestreitet Ihr nämlich im Splitscreen ohne jegliche CPU-Konkurrenz – so ist Euch wenigstens der zweite Platz garantiert... *sf*









72 Herausforderungen erwarten Euch: Als Belohnung gibt's Bildchen und Bonus-Maschinen.



Langweilig: Im flüssigen Splitscreen gibt's keine CPU-Konkurrenten.

ENTWICKLER: Attention to Detail, England (www.atd.co.uk)

Salt Lake 2002



Zwei Sprünge für ein Hanniluja: Außer der Skistellung könnt Ihr nach dem Absprung nichts mehr beeinflussen – für die Körperhaltung sorgt der Athlet automatisch.

Attention to Detail

sind keine Neulinge in Sachen Olympia-Umsetzung: Die Briten zeichneten schon für Eidos' Sommerspiele-Versoftung "Sydney 2000" verantwortlich. Leider setzt "Salt Lake 2002" einen absteigenden Trend fort: Höhepunkte des ATD-Schaffens waren nämlich die beiden "Rollcage"-Rasereien auf der PSone, danach ging es mit Durchschnittskost wie "Sydney 2000" und zuletzt dem Motorrad-Debakel "Ducati World" immer mehr bergab.


Das waren noch Zeiten: "Rollcage" wurde 1999 sogar als "Wipeout"-Alternative gehandelt.

Eidos versucht sich ein weiteres Mal an der anspruchsvollen Aufgabe, Herr der fünf Olympia-Ringe zu werden: Standen vor zwei Jahren mit "Sydney 2000" die Sommerspiele im Mittelpunkt, geht es diesmal pünktlich zu den Wettbewerben im amerikanischen Salt Lake City auf Schnee und Eis zur Sache. Bis zu vier Spieler können sich bei "Salt Lake 2002" als wackere Teilnehmer anmelden und in sechs Disziplinen um Medaillen kämpfen. Alpinisten dürfen mit Abfahrt und Slalom gleich zweimal ran: Während in der schnellen Variante ein Sturz meist eine Disqualifikation mit sich bringt, wird die Lage bei den beiden Torlauf-Durchgängen nicht so eng gesehen – fädelt Ihr tatsächlich mal ein oder lasst eine Stange aus, werdet Ihr einfach abgebremst und zur entsprechenden Stelle zurückgesetzt – was natürlich wertvolle Sekunden kostet. Die schneebedeckten Abhänge erkundet Ihr auch als trendiger Snowboarder beim Parallel-Riesenslalom: In zwei Läufen fahrt Ihr der Chancengleichheit halber abwechselnd auf dem linken und dem rechten Kurs und versucht, in der Gesamtzeit schneller als Euer direkter Kontrahent zu sein. Anders als in den restlichen Disziplinen könnt Ihr hier auch via Splitscreen zu zweit gleichzeitig ran. Fans der nordischen Skivarianten versuchen sich auf der Sprungschanze: Nachwuchs-Schmitts starten bei möglichst guten Windverhältnissen und achten in der Luft auf korrekte V-Haltung der Ski sowie eine saubere Landung. Abgerundet wird das Programm von der Zweierbob-Schussfahrt im Eiskanal (nur hier wird beim Anschieben Eure Knopfdruckausdauer benötigt) sowie dem Kunstspringen auf der Trickski-Schanze: Zunächst wählt Ihr die gewünschte Aktion aus, anschließend tippt Ihr in der Luft vorbeiscrollende Richtungen und Tasten korrekt nach.



Und es ist doch eine Sprungdisziplin: "Salt Lake 2002" beharrt dagegen auf der falschen Bezeichnung 'Buckelpiste'.

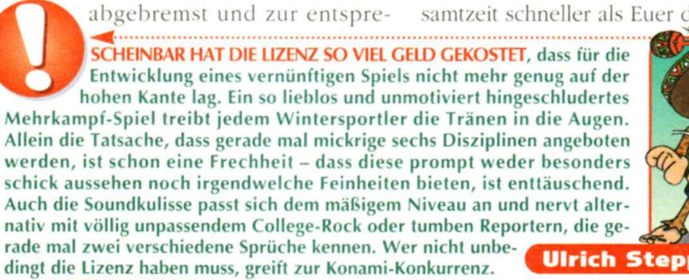


Im Duett dürft Ihr nur beim Parallel-Riesenslalom mit den Snowboards ran, die restlichen Disziplinen besteht Ihr abwechselnd.



Beim Zweierbob habt Ihr nach der Anschubphase auf Knopfdruck die Wahl zwischen der Third-Person- und der Pilotenperspektive.

Nur im Training und beim KO-Turniermodus könnt Ihr als Gag die Wetter- und Lichtverhältnisse einstellen. Bei der Olympiade über eine oder mehrere Disziplinen mit bis zu vier Spielern erfreuen Eröffnungs- und Schlusszeremonien Euer Sportlerherz, während ein Reporterduo das restliche Geschehen kommentiert. *us*



SCHEINBAR HAT DIE LIZENZ SO VIEL GELD GEKOSTET, dass für die Entwicklung eines vernünftigen Spiels nicht mehr genug auf der hohen Kante lag. Ein so lieblos und unmotiviert hingeschludertes Mehrkampf-Spiel treibt jedem Wintersportler die Tränen in die Augen. Allein die Tatsache, dass gerade mal mickrige sechs Disziplinen angeboten werden, ist schon eine Frechheit – dass diese prompt weder besonders schick aussehen noch irgendwelche Feinheiten bieten, ist enttäuschend. Auch die Soundkulisse passt sich dem mäßigem Niveau an und nervt alternativ mit völlig unpassendem College-Rock oder tumben Reportern, die gerade mal zwei verschiedene Sprüche kennen. Wer nicht unbedingt die Lizenz haben muss, greift zur Konami-Konkurrenz.

Ulrich Steppberger



HERSTELLER	Eidos
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	66%
SOUND	54%

Spielspaß **53%**

SALT LAKE 2002

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Enttäuschende Schmalspur-Olympiade mit nerviger Präsentation und nur sechs schwachen Disziplinen.





Alpin werdet Ihr doppelt gefordert: Mal geht's flott in der Abfahrt bergab (links), mal wedelt Ihr durch Slalomtore.

ANDERE VERSIONEN

Eine Umsetzung für die Xbox ist in Arbeit.

ENTWICKLER: BAM ENTERTAINMENT, USA (WWW.BAM4FUN.COM)

Driven



Ab einem bestimmten Tempo wird's schummrig: Der 'Zone' genannte Geschwindigkeitsrausch trübt die Optik.



Auch Til Schweiger, Verona Feldbusch und Blümchen konnten das Indy-Car-Drama "Driven" bei uns nicht vor dem bereits in den USA erlittenen Schicksal bewahren: Kein Mensch interessierte sich für den Streifen. Nichtsdestotrotz folgt nun ein Lizenz-Raser, der sich schwer an dem Film orientiert.

Im Arcade-Modus begebt Ihr Euch als einer von zwölf Leinwand-erprobten Fahrern, die Ihr zum großen Teil freizuspielen habt, in das Cockpit Eures Formel-Boliden. Allerdings stehen bei den Einzelrennen, in denen Ihr die Anzahl der Konkurrenten (bis zu elf) oder den Schwierigkeitsgrad individuell bestimmt, zunächst nur magere zwei Strecken zur Verfügung – sechs weitere (die z.B. in Deutschland, Frankreich oder den USA liegen) wollen durch Bestehen einer Euro-, US- bzw. Weltmeisterschaft erstmal verdient werden. Die zweite Variante ist der Film-Modus: Hier müsst Ihr chronologisch 14 Szenarien nachspielen, in die durch hübsche Comic-Collagen samt professioneller deutscher Synchronisation eingeleitet wird. Mal habt Ihr hier als Jimmy Bly einen bestimmten Platz bei einem Rennen zu belegen, mal sollt Ihr als Joe Tanto eine Runde lang in der sog. 'Zone' fahren: In diesen Rausch, der mit verschwommener Optik und dumpfen Geräuschen inszeniert wird, fallt Ihr ab einer bestimmten Geschwindigkeit – erst bei Kollisionen oder Verlassen der Piste werdet Ihr aus der 'Zone' gerissen. *sf*

GLEICHE GEFÜHLE.
Beim PS2-"Driven" kommt man schnell zur selben Schlussfolgerung wie beim Kinovorbild: "Bevor ich mir das antue, vergnüg' ich mich lieber mit der echten Formel 1". So sehr nämlich im Film die Lust an den gelungenen Crash-Sequenzen durch die abstruse Dramaturgie geschmälert wird, so sehr wird einem im Spiel die Freude an der flotten, technisch sauberen Optik und der gelungenen Präsentation durch die unsägliche Physik genommen. Die Handhabung der Boliden ist grauenvoll, übertriebene Sensibilität bei höherem Tempo soll für vermeintlichen Realismus sorgen – bringt Euch dank Unfairness und nicht einstellbarer Schwierigkeit aber an den Rand des Nervenzusammenbruchs. Schade, denn die zwar spartanische, aber flüssige Optik und die Idee mit den Szenarien können gefallen.



Stephan Freundorfer

HERSTELLER	SYSTEM	ZIRKA-PREIS	GRAFIK	SOUND
Bam	PS2	55 Euro	68%	71%

Spielspaß 39%

Ansehnlich präsentierte Filmumsetzung: Verbockte Steuerung und üble Physik malträtieren die Nerven.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER



ANDERE VERSIONEN
Eine GBA-Umsetzung ist in Arbeit.

ENTWICKLER: KONAMI OSAKA, JAPAN (WWW.KONAMI.COM)

ESPN International Winter Sports

***Beim zweiten Mal** wird alles besser: Bereits vor vier Jahren versuchte sich Konami mit einem Wintersportspiel zur Olympiade – damals zwar mit offizieller Lizenz, aber ohne richtigen Spielspaß. Die "Nagano Winter Olympics 98" für PSone*



Olympiade vor vier Jahren: "Nagano Winter Olympics 98" (oben) und "Winter Heat".

und N64 boten zwar ein paar weitere Disziplinen wie z.B. Shorttrack, ärgerten aber durch lieblose Technik und häufig unfaire Handhabung. Das damals bessere Konkurrenz-Produkt und der bis heute immer noch ungeschlagene Genrevertreter erschien auf Segas Saturn: Die Cartoon-Athleten von "Winter Heat" vereinten gekonnt witzige Optik mit Spieltiefe und Disziplinvielfalt.



Nur nicht schlapp machen: Der Eisschnelllauf erfordert eine Menge Kondition.



Zwar dürfen stets bis zu vier Sportler ran, doch nur beim Duell im Eisoval treten auch zwei Gegner gleichzeitig an.

Hoch das Bein: Beim Eiskunstlauf fühlen sich 'Bemani'-Profis heimisch.



Auch Konami kann nicht widerstehen und veröffentlicht passend zur Winter-Olympiade in Salt Lake City mit "ESPN International Winter Sports" eine Schnee-und-Eis-Variante ihrer "Track & Field"-Dauerbrenner.

Im Zuge der Gleichberechtigung tretet Ihr bei den meisten der zehn Disziplinen als Mann oder Frau an: Jeweils acht Nationalitäten mit verschiedenen Begabungen in Sachen Technik, Kraft oder Ausdauer sind verfügbar. Der Eiskunstlauf bleibt dem schönen Geschlecht vorbehalten: Hier wählt Ihr zu Beginn aus drei Begleitmusiken, um die Schwierigkeit der Kür zu bestimmen. Während die aparte Sportlerin auf dem Bildschirm mit ihrer Darbietung bezaubert, laufen am linken Rand Richtungssymbole nach oben – diese gilt es ähnlich wie bei "Dancing Stage" im richtigen Moment zu drücken. Versucht Ihr Euch an einem schweren Lied, wird die geforderte Richtung erst relativ spät erkennbar: Das macht die Abwicklung zwar haariger, aber auch punkteträchtiger. Zwei mal pro Kür steht ein Sprung an: Je schneller Ihr die eingeblendeten Tastenkombos drückt, desto mehr Drehungen gelingen.

Martin, Sven & Co.

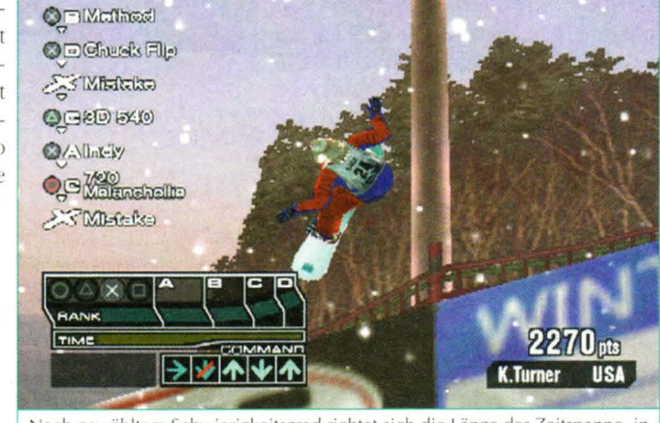
Die Männer-exklusive Disziplin ist das gleich doppelt vorhandene Skispringen. Die Anforderungen an Euch sind allerdings auf der 90-Meter-Schanze komplett unterschiedlich zu denen auf der 120-Meter-Variante. Schwingt Ihr Euch auf dem kleinen Sprungturm in den Anlauf, seht Ihr nach dem Absprung Eurem Athleten über die Schulter und kontrolliert mit den beiden Analogsticks die Haltung. Auf der Großschanze setzt Ihr dagegen traditionelles Knopfhämmern ein, um auf Geschwindigkeit und Weite zu kommen – zudem ist gutes Timing beim Verlassen des Schanzentisches und für eine saubere Landung nötig.

Ebenfalls viel Wert auf Muskelkraft legt der Eisschnelllauf: Hier müsst Ihr einfach Euren Sprinter so schnell wie möglich um das Oval hetzen. In den Kurven dosiert Ihr Euren Einsatz etwas, sonst verliert Ihr das Gleichgewicht und somit an Geschwindigkeit. Für Tempobolzer ideal ist der Viererbob: Gebt dem stählernen Geschoss durch das Malträtieren der Buttons bereits am Start viel Schub und dirigiert danach ohne anzuecken durch die Kurven. An einigen Stellen holt Ihr Euch durch das Überfahren spezieller Markierungen zusätzlichen Antrieb – das ist zwar nicht realistisch, fordert Euch aber dennoch einiges an Können ab.

Trend- und Extremsportler werden mit zwei Disziplinen beglückt: Auf der Trickski-Buckelpiste gebt Ihr durch rhythmisches Drücken der Schultertasten im Takt mit den Bodenunebenheiten Gas, durch zwei Sprünge auf dem Kurs sackt Ihr Trickpunkte ein. Der Halfpipe-Wettbewerb mit dem Snowboard stellt wiederum eine besondere Herausforderung an Eurer Reaktionsvermögen dar:



Deutschlands Lieblingsdisziplin ist gleich doppelt vertreten: Auf der Kleinschanze zählt die Technik (oben), auf der großen Muskelkraft.



Nach gewähltem Schwierigkeitsgrad richtet sich die Länge der Zeitspanne, in der Ihr die für einen Trick geforderten Richtungen zu drücken habt.



Der alpine Slalom ist was für Profis: Zu wenig Kanteneinsatz sorgt für lahme Zeiten, zuviel für fiese Einfädler.



Mit Dauerhocke kommt Ihr auf der Abfahrt nicht weit: Kurskenntnis und kluge Kurvenfahrt sind ebenfalls wichtig.



Mit Vollgas voraus: Nur wer beim Anschieben kräftig auf die Knöpfe hämmert, hat Chancen auf eine Viererbob-Bestzeit.

Im Eiskanal hat der Steuermann ein sensibles Händchen bitter nötig: Jeder Bandenrempler bremst kräftig.

Maximal sieben Sprünge sind möglich, bei denen Ihr nur durch gut abgestimmtes Drücken eines Knopfes und der schnellen Ausführung darauf folgender Richtungskommandos die Wertungsrichter beeindruckt.

Ski heil

Alpinisten werden ebenfalls zweifach an den Start gebeten: Bei der schnellen Abfahrt genügt es allerdings nicht, einfach in Hocke den Berg hinabzuschießen. Stattdessen ist Kurskenntnis und gezieltes Anschwingen der Kurven nötig. Lasst Ihr nämlich ein Tor aus, werdet Ihr prompt disqualifiziert. Gleiches gilt bei den zwei Durchgängen des Slaloms, in denen Ihr den schmalen Grat zwischen kurzem Weg und fatalem Einfädler beschreitet.

Abgerundet wird das Angebot vom Curling: Bei dieser Variante des Eisstockschießens müsst Ihr mit viel Taktik und Geschick Eure Steine über die gefrorene Oberfläche und in einen Zielkreis schieben, allerdings versucht Euer Kontrahent das gleiche. Nur gewiefte Taktiker triumphieren nach vier Durchgängen und rücken in die nächste Runde auf.

An sämtlichen Disziplinen dürft Ihr solo oder im Duell-Modus mit bis zu drei Konkurrenten teilnehmen. Bei den Meisterschaften tretet Ihr im Laufe von drei Tagen an allen für Euren männlichen oder weiblichen Sportler verfügbaren Wettbewerben (mit Ausnahme des zeitraubenden Curlings) an: Dabei könnt Ihr nicht nur wertvolles Edelmetall gewinnen, sämtliche Leistungen werden in Punkte umgerechnet und in einer Gesamttabelle verwertet. Ausdauernde Athleten knacken durch starke Leistungen einige Geheimnisse und schalten z.B. zusätzliche Outfits frei – für diese müsst Ihr allerdings schon überall Gold erringen oder neue Weltrekorde aufstellen. *us*

Spitzensportler

nutzen die Gelegenheit, ihre Bestleistungen im Internet zu verewigen: Schafft Ihr es in den Meisterschaften in die Rekordlisten, könnt Ihr ein Passwort notieren und durch dieses die erreichte Punktzahl auf der offiziellen Webseite (www. ranking.konamiosa.com) eintragen. Für die Champions des Sommer-Vorgängers "ESPN International Track & Field" gibt's ebenfalls eine Überraschung: Im "Winter Sports"-Abspann finden sich die 100 besten Athleten des PS2-Titels wieder.



Gut gefegt ist halb gewonnen: Das taktisch anspruchsvolle Curling ist schwerer zu beherrschen, als man glaubt.

OLYMPIAREIF: "ESPN International Winter Sports" erinnert stark an den unterhaltsamen sommerlichen "Track & Field"-Vorgänger, was auch gut ist. Viele Steuermechanismen wurden kurzerhand für frische Disziplinen übernommen und dezent aufgemöbelt, um eine gute Spielbarkeit zu gewähren. Auch die (zwar wenigen) neuen Ideen (z.B. beim Skisprung) fügen sich nahtlos in das positive Gesamtbild ein. Ein dickes Lob gebührt der Tatsache, dass einem das interessante, aber zeitraubende Curling in den Meisterschaften nicht aufgezwungen wird. Die Präsentation glänzt mit schicken Menüs sowie stimmungsvoller Musik und Soundeffekten. Besonderes gefällt die hübsche Grafik mit den feinanimierten Sportlern und attraktiven Kameraperspektiven. Einziger Wermutstropfen ist der teils knackige Schwierigkeitsgrad: Um z.B. im Viererbob oder dem Slalom überhaupt nur von einer Medaille träumen zu können, ist bereits reichlich Übung nötig. Auch die Disqualifikation nach nur einem Fehler in den Alpin-Wettbewerben ist für Einsteiger frustig. Ambitionierte Sportler greifen dennoch bedenkenlos zu.

Ulrich Steppberger



Auf und nieder: Beim Buckelpistenfahren und den zwei zugehörigen Sprüngen zählt vor allem Taktgefühl.

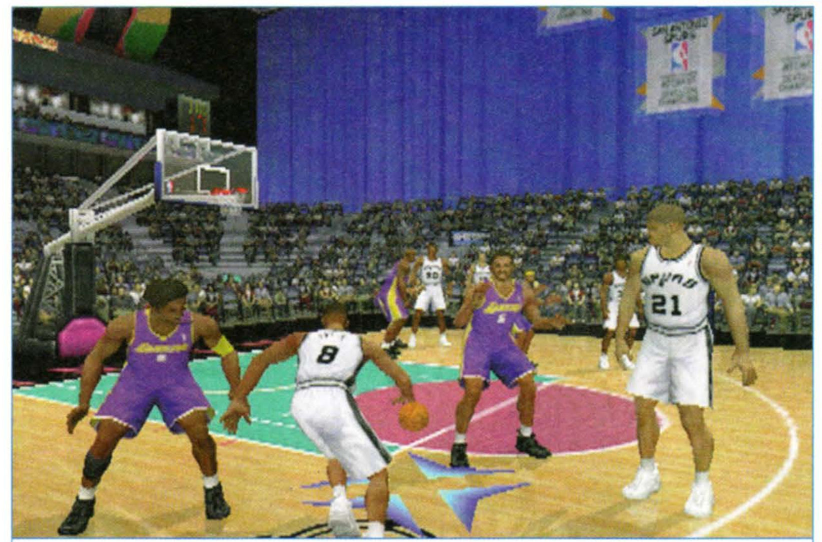


ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen für Gamecube und GBA sind in Arbeit.

ENTWICKLER: Visual Concepts, USA (www.sega-europe.com)

NBA 2K2

Beim Tip-Off zoomt die Kamera an die beiden Kontrahenten heran



An den beiden Verteidigern vorbei: In der Wiederholung seht Ihr Euch die schönsten Tricks noch einmal in aller Ruhe an.

NBA 2K2

stellt nach "Virtua Tennis 2" das letzte PAL-Spiel von Sega Sports für den Dreamcast dar. "NFL 2K2", "NHL 2K2" und "NCAA College Football 2K2: Road to the Rose Bowl" bleiben amerikanischen Dreamcast-Besitzern vorbehalten. Mit weiteren Sportperlen aus dem Hause Sega dürfen wir Europäer dennoch rechnen: Auf PS2, Xbox und Gamecube.



"Virtua Tennis 2" war die vorletzte PAL-Dreamcast-Entwicklung von Sega Sports

"NBA 2K2" – die sicherlich authentischste und umfassendste Simulation der amerikanischen Nationalsportart. Weshalb? "NBA 2K2" bietet all die Features, die Ihr aus anderen Genrevertretern kennt, dazu aber noch einiges mehr. Exklusiv bei Sega: Im Training steuert Ihr nicht bloß einen einzelnen Korbleger, sondern gleich ein ganzes Team. Ideal, um sich mit der Steuerung anzufreunden und mit der Zeit die schönsten Tricks aus dem Ärmel zu zaubern. Die könnt Ihr in den anderen Spielmodi auch dringend gebrauchen – sei es in einem schnellen Spiel (Quick Start), einer Freundschaftsbegegnung oder einer richtigen Saison (einschließlich der Playoffs). Vorher passt Ihr noch das Regelwerk Euren Wünschen an. Wollt Ihr ohne Schiedsrichter spielen (Arcade) oder lieber authentisch mit allen Regeln der NBA (Simulation)? Nehmt noch einige Änderungen am Kader oder der Aufstellung vor, und schon geht's auf den Court.

Vor dem Tip-Off lassen sich Eure Zwei-Meter-Hünen aber erst einmal gebührend vom Publikum feiern – und nur in der "NBA 2K"-Serie haben die Zuschauermassen die Bezeichnung 'Publikum' wirklich verdient: Von wegen grobschlächtige Texturtapeten, echte Animationen sind hier angesagt. Bei der tobenden Action auf dem Platz werdet Ihr Euch ohnehin schwer tun, alle lockeren Sprüche der beiden Kommentatoren mitzukriegen, die das Geschehen zusätzlich anheizen. Atmosphäre pur!

Das Franchise ist übrigens ähnlich umfangreich aufgebaut wie der Saison-Modus: Hier leitet Ihr als General Manager über mehrere Jahre hinweg die Karriere eines NBA-Teams. Seht Euch also Scoutingberichte an, um beim Rookie-Draft die richtigen Entscheidungen zu treffen, entlasst alte und verpflichtet neue Spieler. Ebenfalls exklusiv in der "NBA 2K"-Serie zu finden: eine Mini-Liga sowie fünf Streetball-Courts. Die Navigation zwischen den elegant gestalteten Menüs geht dabei denkbar unkompliziert vonstatten. Sehr ausführlich und ebenfalls liebevoll aufgezogen: die Team- und Spielerstatistiken. Sich einen Überblick zu verschaffen, macht endlich auch optisch Laune. Dass sich alle Roster auf dem Stand der aktuellen Saison befinden, versteht sich fast von selbst. Ihr könnt Euch aber auch an jede Menge legendäre oder All-Star-Mannschaften halten – die Entscheidung liegt ganz bei Euch.

Die Steuerung lässt ebenfalls keine Wünsche offen: Neben den Standardaktionen könnt Ihr per Tastenkombination blitzschnell zu anderen Spielern werfen (Icon Passing), oder in der Defensive oder Offensive aus einer Reihe von vorgefertigten Spielzügen (Playbooks) auswählen. Im Editor stellt Ihr (im Gegensatz zu EA Sports) nicht nur einzelne Spieler, sondern gleich ein ganzes Team zusammen. Eines der wenigen Mankos: Einen Drei-Punkte-Wettbewerb wie bei der Konkurrenz gibt es nicht. *mw*

DAS BESTE KONSOLEN-BASKETBALL: Von den umfassenden Matchvarianten und der spielerischen Tiefe eines "NBA 2K2" ist Electronic Arts' "NBA Live"-Serie noch ein gutes Stück entfernt. Nicht nur, dass sich die Spielzüge in "NBA 2K2" sehr variabel und intuitiv aufbauen lassen, mit der Zeit lernt man auch die Finessen der Steuerung zu schätzen. Akribisch getimte Aktionen führen dann immer öfter zum gewünschten Erfolg. In technischer Hinsicht zieht Sega aber ebenfalls sämtliche Register: Die Athleten sind wunderschön detailliert und bewegen sich kraftvoll-elegant über den Court, von der für ein Basketballspiel ungewöhnlich brachialen Soundkulisse ganz zu schweigen. Mit dem Franchise- sowie dem Saison-Modus kommt aber auch die Dauermotivation nicht zu kurz. Wer es lieber etwas unkomplizierter hat, hält sich an die Streetcourts oder den Arcade-Modus mit vereinfachtem Regelwerk. Über Kleinigkeiten wie einen fehlenden Drei-Punkte-Wettbewerb kann man angesichts solch geballter Basketball-Power locker hinwegsehen. Wer sich nur halbwegs für Basketball interessiert, kommt um "NBA 2K2" nicht herum.



David Mohr



HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	40 Euro
GRAFIK	87%
SOUND	85%

Spielspaß 88%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Perfekte Steuerung und in Sachen Spielmodi unerreicht: "NBA 2K2" ist die beste Basketballsimulation auf Konsole.

Die Streetcourts (links) findet Ihr nur in "NBA 2K2", aber auch der Franchise-Modus ist sehr motivierend.

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen für PS2, Gamecube und Xbox sind in Vorbereitung. "NBA 2K" wurde in MAN!AC 3/2000 mit 87% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: Konami Tokyo, Japan (www.konami.com)

Pro Evolution Soccer

Da denkt man, für die Hersteller sei (abgesehen von drittklassiger Kinder-Software) der PSone-Zug abgefahren, da taucht doch noch ein A-Titel für die gealterte Konsole auf: "Pro Evolution Soccer" ist der Nachfolger von Konami Tokyos "ISS Pro Evolution 2" – der unangefochtenen Profi-Fußballsimulation auf dem Sony-System. Das kann das 'neue' Produkt auch nicht verbergen: Bis auf dank FIFPro-Lizenz originale, aktualisierte Kader von 54 Länderteams (nur die Südamerikaner müssen mit Verballhornungen leben), Austausch einiger Europa-Teams für den 'Master League'-Modus und dezent veränderter Spieleranimationen ist alles beim Alten geblieben. Neben der zweistufigen Meisterliga, in der Ihr durch Eure Leistungen Punkte verdient, um sie anschließend auf dem Transfermarkt zu verjubeln, vertreibt Ihr Euch die Zeit mit individuell gestalteten Kontinentcups oder Weltdivisionen. Ein üppig belegtes Pad erlaubt Euch ein Unzahl cleverer Manöver, die wieder mal ein englischer Sprecher kommentiert. *sf*


Der Keeper agiert automatisch. Allerdings dürft Ihr ihn auf Knopfdruck aus dem Kasten holen.


Unverzichtbares Hilfsmittel bei der "Pro Evolution"-Reihe: Der Radar am unteren Bildrand.

Profi-Kickerei: Amateure feiern erste Torerfolge beim Elfmeterschießen.



KONAMI HAT BEI DER KONKURRENZ GESPICKT: Spartanische Updates dreist als Vollversionen zu verkaufen war bislang eher EA Sports Produktpolitik. Zum Ende der PSone nehmen sich die Japaner ein Vorbild und bringen nach knappen zwölf Monaten noch einmal dasselbe Spiel in Grün. Allerdings hat "Pro Evolution Soccer" nichts von seinem Suchtpotenzial verloren: Bis Ihr das erste Tor macht, ist's dank kluger Gegner und realistischem Spielfluss ein steiniger Weg, den Ihr aber (so Ihr nicht ausschließlich auf Action-Bolzereien steht) gerne gehen werdet. Taktischer Tiefgang, Vielfalt und Flexibilität der Manöver sowie schnelle, angenehme Optik laden ein weiteres Mal zu einem Profi-Fußballfest auf Sonys alter Kiste.

Stephan Freundorfer

HERSTELLER: Konami
SYSTEM: PSone
ZIRKA-PREIS: 45 Euro
GRAFIK: 82% SOUND: 75%

Spielspaß **86%**

Anspruchsvolle Profi-Fußballsimulation: Lupe liegt nicht bei, daher Änderungen zum Vorgänger nur zu erahnen.





ANDERE VERSIONEN
Der Vorgänger wurde in MAN!AC 4/2001 mit 86% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: CAPCOM, JAPAN (WWW.DEVILMAYCRY.CO.UK)

Devil May Cry


An einigen Stellen verlasst Ihr das riesige Schloss auf Mallet Island und erforscht die umliegenden Landschaften


Romantisches Abendlicht: Geblendet von der untergehenden Sonne kämpft Ihr mit feurigen Projektilen gegen einen überdimensionalen Vogel.

Capcom & PAL-Anpassung

ist wie Teufel und Weihwasser: Auch bei "Devil May Cry" verzichteten die japanischen Entwickler auf eine technische Überarbeitung – deutlicher trägerer Spielablauf, dicke schwarze Balken und eine Abwertung um zwei Prozent sind die unrühmlichen Folgen. Mit der PAL-Veröffentlichung von "Maximo" gelobt Capcom Besserung: Ein 60-Hertz-Modus wird ab dann für Original-Geschwindigkeit sorgen.



Vor 2.000 Jahren gipfelte die Schlacht zwischen Gut und Böse auf einer entlegenen Insel, Mallet Island. Der dunkle Ritter Sparda besiegte den übermächtigen Teufel Mundus in einem gnadenlosen Kampf. Nach Jahrhunderten der Ruhe rührt sich wieder was in den Abgründen der Hölle – Mundus ist zurückgekehrt! Ein klarer Fall für Dante, Spardas menschlichen Abkömmling...

Zwei Knarren für ein Hallelujah

Zusammen mit Trish, einer mysteriösen Blondine, macht sich der Held auf den Weg nach Mallet Island. Doch schon am Fuß des Eilandes trennen sich ihre Wege: Mit den Worten "Wir sehen uns im Schloss" entschwindet die Leder-Lady auf ein hochgelegenes Felsplateau. Von nun an seid Ihr auf Euch alleine gestellt. Mit dem Analog-Stick dirigiert Ihr den weißhaarigen Dante durch die Echtzeit-Kulissen. Anders als z.B. in "Resident Evil" bewegt sich der Held relativ zur aktuellen Position, was durch die ständig wechselnden Kameraperspektiven zunächst Verwirrung stiftet. Auf dem Weg zum Schlosstor ist jedoch genug Zeit, sich an die Steuerung zu gewöhnen.

Habt Ihr das imposante Gemäuer schließlich betreten, fallen nach wenigen Schritten auch schon die dämonischen Schergen des wiedererwachten Mundus über Euch her: Gespenstische Marionetten trachten mit ihren rasiermesserscharfen Klingenhänden nach Dantes Leben. Doch der in samtrot gekleidete Dämonenjäger ist nicht unbewaffnet unterwegs. Auf Knopfdruck zieht der Held zwei Schnellfeuerpistolen aus den Halftern und ballert den Widersachern Projektile im Zehntelsekunden-Takt um die fauligen Ohren. Dabei nehmt Ihr automatisch den Euch am nächsten stehenden Gegner aufs Korn. Wer die Widersacher lieber klassisch in Stücke hacken will, greift zum wuchtigen Zweihänder. Ganz besonders coole Monsterkiller befördern die untoten Gesellen mit einem Schwerthieb in die Luft und geben ihnen


Simpelrätsel: Die blau schimmernden Schalter aktiviert Ihr mit kräftigen Schwerthieben.

IST ES DENN WIRKLICH SO SCHWER, EINE AKZEPTABLE PAL-FASSUNG eines Spiels zu produzieren? Wer das japanische Original von "Devil May Cry" einmal gezockt hat, wird beim Anblick der europäischen Version in Tränen ausbrechen: Fette Balken und ein drastischer Geschwindigkeitsverlust werfen kein gutes Licht auf Capcom. Wer die NTSC-Variante noch nie zu Gesicht bekommen hat, dem werden diese Schlampereien wohl nicht so sauer aufstoßen. Mit dem 'Widescreen'-Format kann man leben und der tadellose Spielablauf leidet unter der PAL-Bremse ebenfalls wenig. Die furiose 3D-Action ist dynamisch inszeniert, optisch umwerfend präsentiert und mit einem fulminanten Surround-Sound garniert – audiovisuell ist "Devil May Cry" ohne Fehl und Tadel. Spielerisch punktet die Metzelei mit eingängiger Steuerung, vielen Special-Moves sowie abwechslungsreichem Leveldesign. Dass die Story etwas dünn daherkommt, werden Action-Fans ebenso verschmerzen wie die teils verwirrenden Kameraperspektiven. Trotz der schlampigen PAL-Anpassung solltet Ihr Euch den teuflischen PS2-Spaß nicht entgehen lassen!

Oliver Schultes



Nach dem Ende einer Mission oder an bestimmten Punkten dürft Ihr neue Special-Moves kaufen





Töten mit Stil: Springt in die Luft und feuert auf Eure Feinde (links), das bringt wichtige Zähler für die Endabrechnung (rechts).



Unzensiert: Auch in der deutschen Fassung spritzt während der Kämpfe reichlich roter Lebenssaft.



Cool! Jede Kampfaktion wird mit anheizenden Ausdrücken kommentiert.

Herr der Ringe, oder was? Die Scherenmonster erinnern stark an Tolkiens Ringgeister.

via Pistolenfeuer den Rest. Im Verlauf des 23 Missionen umfassenden Abenteuers ergattert Ihr weitere Wummen (u.a. Granatwerfer und Bolzenschussgerät) sowie magische Power-Ups für Schwert bzw. Handschuhe.

Da in Dantes Adern dämonisches Blut fließt, kann er sich auf Tastenkommando kurzzeitig in ein Wesen der Finsternis verwandeln. In dieser Gestalt bewegt sich der weißhaarige Held beispielsweise schnell wie der Blitz, schwebt über den Köpfen der Feinde und verschießt Energiesalven oder beschwört mit einem Faustschlag auf den Boden eine alles vernichtende Feuerwalze. Voraussetzung ist jedoch, dass Ihr diese Fähigkeiten vorher an speziellen Punkten gekauft habt: Als Zahlmittel dienen rote Orbs, die Ihr verteilt in den Levels oder nach dem Ableben eines Gegners findet. Neben den roten Varianten stoßt Ihr ab und an auch auf grüne Steine, die verloren gegangene Energie wieder auffrischen. Darüber hinaus erweitert Ihr mit weiteren Items die Lebensleiste oder verschafft Euch zusätzliche Credits, die Euch nach dem Ableben einen neuen Versuch bescheren.

Dem Teufel auf den Fersen

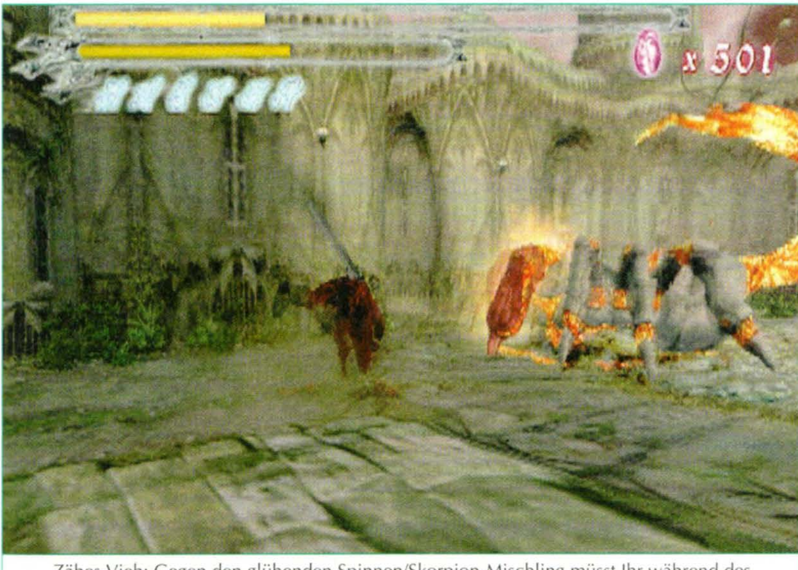
"Devil May Cry" ist im Gegensatz zu Horror-Abenteuern wie "Resident Evil" oder "Alone in the Dark: The New Nightmare" in knapp zwei Dutzend Einzelmissionen aufgeteilt. Je nach Auftrag schlitzt und ballert Ihr Euch zwischen einer und fünfzehn Minuten durch Horden von Dämonen. Je nach Kampfstil und Dauer erhaltet Ihr am Ende eine Bewertung: War Eure Leistung besonders stilvoll, hagelt es Bonuspunkte, die Ihr wiederum in neue Special-Moves investieren könnt.

Und so metzelt Ihr Euch u.a. durch prächtig ausstaffierte Hallen, erforscht modrige Verliese, beweist Euer Können in wenigen halsbrecherischen Sprungpassagen, meistert einige Tauchabschnitte und erledigt dicke Zwischengegner wie z.B. eine feurige Vogelspinne, einen Blitze verschießenden Riesenraben sowie einen besonders flinken fliegenden Teufel – für ordentlich Abwechslung ist gesorgt!

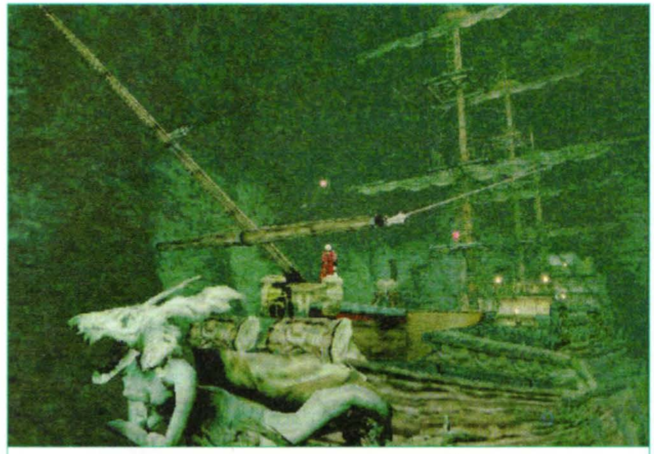
Wer über eine ausgewachsene Surround-Anlage zockt, erfreut sich an räumlicher Musik, krachenden Explosionen und spritzigen Soundeffekten. *os*

MAN!AC im Dornröschenschlaf?

Ihr wundert Euch sicher, warum der Test erst nach der Veröffentlichung von "Devil May Cry" erscheint. Publisher EA konnte uns nicht rechtzeitig mit einer PAL-Testversion beliefern und wir wollten nicht auf Basis einer Demo urteilen oder Euch den bereits vor vier Monaten durchgeführten NTSC- als PAL-Test andrehen. Deshalb mussten wir wohl oder übel auf die finale Verkaufsversion warten.



Zähes Vieh: Gegen den glühenden Spinnen/Skorpion-Mischling müsst Ihr während des 3D-Abenteuers gleich mehrmals antreten.



Sammlerstück: In den Katakomben unterhalb der Inselfestung findet Ihr einen gut erhaltenen Dreimaster.

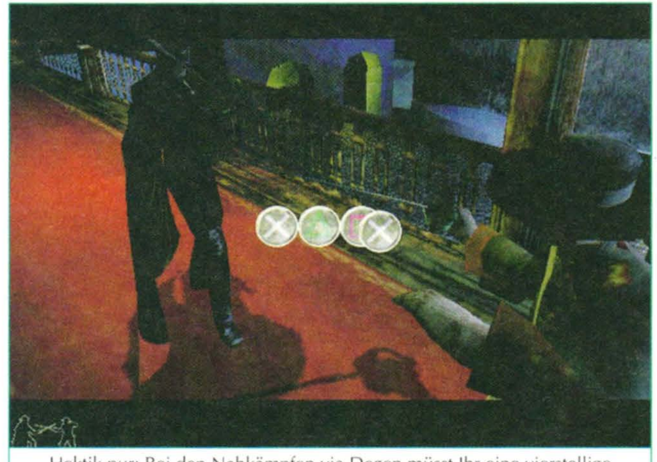


ANDERE VERSIONEN

Den Import-Test von "Devil May Cry" (Spielspaß 87%) findet Ihr in Ausgabe 11/2001.

ENTWICKLER: In Utero, Frankreich (zorro.cryogame.com)

Zorro: Der Schatten


Hektik pur: Bei den Nahkämpfen via Degen müsst Ihr eine vierstellige Tastenkombination unter Zeitdruck korrekt einhämmern.


Nachtarbeit: Zorro ist gewöhnlich nach Einbruch der Dunkelheit unterwegs. Dank entsprechender Kleidung huscht Ihr fast unsichtbar durch die Schatten.

Unter der Adresse ***http://zorro.cryogame.com findet Ihr die witzig aufgemachte Webseite zum "Zorro"-Spiel. Um an Infos zu gelangen, müsst Ihr den Maskierten mit Mausklicks durch die Pampa steuern.***


"Wer reitet so spät durch Nacht und Wind?": die Webseite zu "Zorro".

Kalifornien im Jahre 1830: Ein brutaler spanischer Kolonialherr hält Einzug in ein verschlafenes Dorf. Don Alejandro de la Vega erkennt den Mann als 'Schlächter von Saragossa', einen gefürchteten Kriegsverbrecher. Zusammen mit seinem Sohn Don Diego stellt er Nachforschungen über den Unmenschen an...

Mit Maske, Mantel und Degen

Ihr schlüpft fortan in die Haut von Don Diego, alias Zorro, und sucht (möglichst) verdeckt nach Beweisen für die grausamen Taten des 'Schlächters'. Schon im Tutorial lernt Ihr das 'unsichtbare' Bewegen im 3D-Terrain. Während des nächtlichen Abenteuers blickt Ihr Zorro über die Schulter, auf Knopfdruck wechselt Ihr in die Ego-Perspektive, um die Lage zu sondieren oder patrouillierende Wachen mit gezielten Pistolenschüssen auszuschalten. Die bessere Taktik ist allerdings das Ausnutzen der schattigen Bereiche: Huscht im Schutz der Dunkelheit an den Feinden vorbei und lugt wie PS2-Agent Solid Snake um Häuserecken, bevor Ihr eine hell erleuchtete Straße überquert. Werdet Ihr trotzdem von den zahlreichen Aufpassern entdeckt, kommt es mitunter zum Nahkampf via Degen. Jetzt gilt es, Reaktionsschnelligkeit zu zeigen: Um eine effektive Fechtkür aufs Parkett zu legen, müsst Ihr innerhalb kurzer Zeit eine eingeblendete Tastenkombination nachdrücken. Schafft Ihr dies nicht, kommt Euer Gegner zum Zug und zieht Euch seinerseits die Klinge durchs Gesicht. Die Prozedur wird nun solange wiederholt, bis der Feind im Staub liegt oder Eure Energie endgültig schwindet.

Aber Zorro zieht nicht nur kämpfend durch die nächtlichen Gassen: Ihr klettert über Dächer, bewältigt mit dem Rücken an der Wand schmale Simse, lauft gebückt unter umgestürztem Gerümpel hindurch, springt über ausgehobene Erdlöcher und hangelt Euch an Balken über tiefe Abgründe. *os*


Dramatisch: Die Degenduelle werden mit wechselnden Kameraperspektiven dynamisch in Szene gesetzt.

BEI DEM NAMEN CRYO IST MAN ALS TESTER immer aufs Schlimmste gefassst: Doch "Zorro: Der Schatten" bietet durchaus nette Unterhaltung – nicht nur für Fans des maskierten Rächers. Die 3D-Umgebung ist hübsch gestaltet, die spanische Musik untermalt das Geschehen stimmungsvoll und die 'etwas anderen' Degengefechte sorgen gekonnt für Abwechslung. Dennoch kommt das Machwerk der "Evil Twin"-Entwickler nicht über gehobenen Durchschnitt hinaus. Zu oft nervt die schlampige Kollisionsabfrage (vor allem im Tutorial) und zu oft werdet Ihr mit Eurem virtuellen Schicksal allein gelassen: Eine Karte und übersichtlichere Kameraperspektiven hätten den 'Wo bin ich? Wo muss ich hin?'-Frust deutlich gemindert.

Oliver Schultes



HERSTELLER	Cryo
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	25 Euro
GRAFIK	65%
SOUND	68%
Spielspaß	60%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

3D-Action-Adventure mit coolen Degenkämpfen: Leider nerven fehlende Übersicht und miese Kollisionsabfrage.









Im Tutorial lernt Ihr Zorros Aktionsmöglichkeiten kennen: Klettern, über Geländer flanken und der Einsatz der Pistole werden geübt.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: CAPCOM, JAPAN (WWW.CAPCOM-EUROPE.COM)

Mega Man X6



"Mega Man"-Fans erinnern sich: Am Ende des PSone-Vorgängers opferte sich Kampfkollege Zero, um die Welt zu retten. Im Nachfolger macht sich Stahlrambo X auf die Suche nach seinem Freund – und kommt prompt einem dunklen Geheimnis auf die Spur. Wie zu erwarten hat sich am klassischen Spielablauf nichts geändert: In der Rolle des Titelhelden (oder anderer freizuspielender Figuren) springt und ballert Ihr Euch durch insgesamt neun thematisch verschiedene Welten. Ob Amazonasdschungel, Eishölle oder Roboterfabrik – in jedem Level beharken Euch schießfreudige Blechkrieger, Cyber-Insekten und ähnliches SciFi-Gesocks, am Ende wartet der obligatorische Obermotz. Heikle Hüpfeinlagen, Kurzmärsche in Laderobotern, die Suche nach gefangenen Reploiden-Kumpanen und zahlreiche andere Einlagen sorgen für abwechslungsreiche aber knifflige Kurzweil. Habt Ihr eine Welt absolviert, werden Euch im Abschluss-Briefing je nach gezeigter Leistung fette Extra-Waffen und nützliche Items zugestanden. *cg*



Ein Königreich für eine Smart-Bomb: Lichtsäbel und aufladbarer Power-Schuss gehören zur Standardausrüstung.



Retter in der Not: Erreicht Ihr die gefangenen Reploids vor dem Feind, winken nach Level-Abschluss feine Extras.

Hübsch: Große Sprites und feines Mehrebenen-Scrolling machen einiges her.

IM OSTEN WENIG NEUES. Auch in der dutzendsten Neuauflage der klassischen Ballerserie setzt Hersteller Capcom auf die bewährten Zutaten: Vielfältige Extrawaffen, teils super-knifflige Geschicklichkeitseinlagen und feinste Bitmap-Grafik. Im Gegensatz zum Vorgänger wird die spannende Story zwischen den Levels nun wieder durch stimmungsvolle Anime-Bilder samt englisch untertitelter, japanischer Sprachausgabe weitergesponnen. Ebenfalls nett ist die Idee mit dem sogenannten 'Nightmare'-System: Je nach Ausrüstung und Spielweise ändert sich der Levelaufbau geringfügig, was auch beim wiederholten Durchzocken für Überraschungen sorgt. Wer Lust auf tradtionelle, aber mitunter arg schwere 2D-Action hat, greift zu, Fans der Serie tun dies sowieso.



Colin Gäbel

HERSTELLER	Capcom
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	50 Euro
GRAFIK	74%
SOUND	69%

Spielspaß 74%

Und noch einmal: Traditionelles Jump'n'Shoot mit detaillierter Bitmap-Optik und teils harschem Schwierigkeitsgrad.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

"Megaman X5" wurde in MAN!AC 8/2001 mit 72% Spielspaß bewertet.

ENTWICKLER: DARKBLACK, USA (WWW.THQ.COM)

Team Rocket Rescue



Die Billig-Versoftung hierzulande irrelevanter Nickelodeon-Lizenzen geht weiter. Diesmal dürft Ihr Euch als einer Eurer Lieblingscharaktere aus dem Kiddie-Cartoon "Rocket Power" mit einem minimalistischen Trendsport-Sammelsurium vergnügen. Wahlweise im Story-Modus oder den zum großen Teil freizuschaltenden 'Free Play'-Levels begebt Ihr Euch auf eine Snowboard-Abfahrt, gurkt mit Rollschuhen in einem Vergnügungspark herum, BMX-radelt über wellige Pisten oder brettert samt Skateboard durch die Halfpipe. Da THQ wie etliche andere Hersteller kindgerecht mit primitiv verwechseln, erwartet nicht nur erwachsene Zocker ein dilettantisches Pixel-Produkt, auch jüngere Semester werden wenig Freude an hässlichen FMVs, unterirdischer Spielegrafik und übler Steuerung haben. Kleinkinder können dafür mangels Übersetzung an ihrem Englisch feilen. *sf*



Auch Tony hat mal klein angefangen: Allerdings mussten wir seine Lehrjahre nicht nachspielen.

HERSTELLER: THQ
SYSTEM: PSone
ZIRKA-PREIS: 30 Euro
GRAFIK: 28% SOUND: 42%

Spielspaß **19%**

Für Eltern, die nur das Beste wollen: Mit diesem Spiel nimmt man den Kleinen jede Lust am Zocken.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: ELO INTERACTIVE, DEUTSCHLAND (WWW.ELO-INTERACTIVE.COM)

Creatures



Nach dem GBA wird nun auch die PSone von den Norns bevölkert: Erzieht in der Rolle der Fee Marela die zweibeinigen Pelztierchen und bewahrt die prinzipiell dummen, aber gelehrigen Wesen vor Hunger, Krankheit und Langeweile in einer wenig reizvollen 2D-Welt. Hierzu ruft Ihr Eure Schützlinge herbei, zeigt ihnen, welche Objekte Gefahr (Giftpflanzen) oder Abwechslung (Spielzeug) mit sich bringen und lobt bzw. bestraft sie durch Feenstaub respektive Blitze. Der Sprung von Modul auf CD hat dem Fortgeschrittenen-Tamagotchi keinerlei Änderungen beschert: Optik und Sound entsprechen der Handheld-Version, immer noch verhalten sich die Tiere oftmals furchtbar bockig, die Steuerung ist weiterhin ungenau und spartanisch ausgefallen. Geduldige Naturen könnten für ein Weilchen Gefallen an dem Sozialpädagogen-Simulator finden, der Rest vergeht sich in Langeweile. Als mobiler Zeitvertreib macht "Creatures" in jedem Fall mehr Sinn. *sf*



Erst wenn eines Eurer Tierchen in unbekannte Bereiche vorgedrungen ist, könnt Ihr auch mit der Fee dorthin.

HERSTELLER: Swing
SYSTEM: PSone
ZIRKA-PREIS: 15 Euro
GRAFIK: 48% SOUND: 34%

Spielspaß **58%**

Interessantes Schutzengel-Spiel, das mangels Abwechslung und wegen dürftiger Präsentation bald langweilt.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die GBA-Fassung wurde in MAN!AC 1/2002 mit 61% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: CLIMAX, USA (WWW.THQ.COM)

Power Rangers Time Force



Tradition verpflichtet: Wurde in der letzten Ausgabe die GBA-Version des neuesten Abenteuers der kostümierten Knalltüten verrissen, ist nun die PSone-Fassung dran. Wie gehabt reist Ihr als einer der fünf maskierten Fernsehhelden kreuz und quer durch die Zeit, um das Böse zu stoppen – diesmal jedoch in 3D. Ob Western-Welt oder Piraten-Galeere, in jedem der unübersichtlichen Polygon-Labyrinthe sucht Ihr nach Warpschlüsseln, die den Weg zum Level-Obermotz öffnen, legt Schalter um, zertrümmert hinderliche Holzkisten und überspringt gähnende Schluchten. Zwischendurch werdet Ihr von den immergleichen Bösewichten zu selten drögen Faustkämpfen herausgefordert, wobei Euch eine spartanische Palette an Tritt- und Wurfmanövern zur Verfügung steht.

Ruckelige Optik, schwammige Steuerung, total versaute Kollisionsabfrage und ein selten dröger Spielverlauf – "Power Rangers Time Force" stellt auch auf Sonys 32-Bitter für Sammler von Software-Schrott eine lohnende Investition dar. Für alle anderen gilt: Finger weg! *cg*



Toll: Die einzelnen Ranger unterscheiden sich unwesentlich in Sachen Stärke und Gewandtheit.

HERSTELLER: THQ
SYSTEM: PSone
ZIRKA-PREIS: 30 Euro
GRAFIK: 49% SOUND: 32%

Spielspaß **26%**

Fünf Kasper hauen das Böse: Sterbenslangweiliges 08/15-Labyrinth-Geprügel voller Design-Schnitzer.



ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: WARTHOG, USA (WWW.PLANETSWING.DE)

Tiny Toon Adventures:
Pluckys phantastisches Abenteuer



Stress für den Warner-Bros.-Cartoon-Erpel: Die Prüfungen stehen bevor, doch der watschelnde Enterich hat kein Stück gelernt. Warum also nicht einfach eine Zeitmaschine konstruieren, mit der sich die lästige Arbeit per Zeitsprung einfach später nachholen lässt? Dumm nur, dass die fünf Einzelteile für den Wunderkasten in den über 20 Räumen der Looniversity verteilt sind. Nach und nach steuert Ihr den Bürzelfaulpelz und seine Freunde Buster, Hampton und Babs durch die perspektivisch festgelegten Polygon-Klassenzimmer, untersucht auf Knopfdruck das Inventar und löst in klassischer Adventure-Manier allerlei Rätsel. Überschüssige Items (das Inventar der Helden fasst gerade mal zwei Gegenstände) verstaut Ihr in Spinden. Grafisch unsäglich macht die geruhsame Knobelei aufgrund oftmals verworrener Aufgabenstellung sowie todlangweiligem Ablauf auch den Jüngsten keine Freude – ein Armutszeugnis für die "Starlancer"-Entwickler Warthog. *cg*

Einfalts-Erpel: Dummbold Plucky sucht nach fünf Teilen einer Zeitmaschine – und Ihr dürft ihm helfen!

HERSTELLER: Swing
SYSTEM: PSone
ZIRKA-PREIS: 30 Euro
GRAFIK: 36% SOUND: 35%

Spielspaß **37%**

Zum Federn ausrupfen: Unspektakuläres Kinder-Adventure mit meist nervigen Try&Error-Rätseln.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Melbourne House, Australien (www.melbournehouse.com)

Looney Tunes Space Race



Und kein Roadrunner weit und breit zu sehen: Dann erledigt Willy Kojote mit der Bombe eben seine Renngegner.

Die Generalaktion "Setzt alles von Dreamcast auf die PS2 um" der australischen Infogrames-Abteilung Melbourne House findet nach "Wacky Races" und "Die 24 Stunden von Le Mans" mit "Looney Tunes Space Race" ihren Abschluss – wie der Name verrät, handelt es sich um einen Funracer, der auf der populären Zeichentrick-Lizenz aus dem Hause Warner Bros. basiert.
Mit Duffy, Bugs & Co. tretet Ihr in acht ausgefallenen Szenarien wie dem ACME-Planeten oder einer futuristischen Stadt im Sechserfeld zu Rennen an: Dabei düst Ihr nicht mit normalen Fahrzeugen herum, sondern seid mit Raumgleitern ausgestattet. Natürlich dürfen zahlreiche ausgeflippte Waffen ebenso wenig fehlen wie die obligatorischen Turniere und Spezialrennen, bei denen z.B. ein Dauerturbo vorhanden ist oder nur bestimmte Extras einsetzbar sind.
Im Vergleich zum Dreamcast-Original erfreuen sich PS2-Flitzer an einem zusätzlichen Szenario, vier neuen Waffen und einem weiteren Charakter sowie einem frischen Turniermodus. Bestes PS2-Feature ist das Frühwarnsystem, dank dem Ihr nun durch Soundeffekte und am unteren Bildrand befindliche Pfeile erkennt, wann und mit was Euch ein Konkurrent von hinten attackiert. *us*

KOMMT ZEIT, KOMMT VERBESSERUNG: Lange genug haben sich die Melbourne-House-Jungs für die PS2-Umsetzung des "Space Race" ja gelassen, aber immerhin wurde dabei sinnvoll an den bei der Dreamcast-Fassung besonders lästigen Problemchen gefeilt. Das Frühwarnsystem bei Gefahren von hinten rettet Euch zwar nicht immer vor fiesen Treffern, reduziert aber dennoch deutlich den Frust. Die anderen Neuerungen fallen indes kaum ins Gewicht: Ob nun diese quietschbunte Strecke oder jenes Extra zusätzlich vorhanden ist, wirkt sich nur wenig auf den Gesamteindruck aus. So bleibt ein nettes, aber weder sonderlich originelles noch aufregendes Rennspiel mit einer witzigen Lizenz übrig, mit dem sich Jung und Alt ordentlich vergnügen kann – akzeptabler Umfang und gute Multispieler-Optionen sei Dank.



Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Infogrames
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	71%
SOUND	65%

Spielspaß 71%

Unspektakulärer Funracer mit netter Optik. Dank gelungener Überarbeitung fairer als auf dem Dreamcast.



ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Die Dreamcast-Version wurde in MAN!AC 1/2001 mit 68% Spielspaß bewertet. Weitere Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Krome Studios, Australien (www.kromestudios.com)

Sunny Garcia Surfing

***Down under:** Die australischen Entwickler Krome Studios zeichneten schon für das miese "Championship Surfer" (PSone, Dreamcast) verantwortlich. Seinerzeit entwickelte man spezielle Wasser-Grafikroutinen (Merkury benannt), die in überarbeiteter Version auch bei "Sunny Garcia" zum Einsatz kommen.*



Bei "Championship Surfer" wurdet Ihr für Tricks noch mit Style-Punkten belohnt



Wie in beinahe jedem Trendsportspiel muss auch bei Ubis Arcade-Surfen eine Szenegröße als Namenspatron herhalten: Neben Weltmeister Garcia stehen allerdings noch elf weitere Profis zur Wahl. Reichhaltig sind auch die Szenerien: 14 Strände mit unterschiedlichem Wellengang fordern Flexibilität – manche Tricks lassen sich nämlich nur auf bestimmten Wogen gut ausführen. Der 'Freeride' eignet sich besonders, die ersten paar Küsten kennenzulernen. Steht Ihr halbwegs sicher auf dem Brett, geht's in die Meisterschaft. Wenn Ihr die Jury in mehreren Heats von Eurem Talent überzeugt, winken weitere Surf-Spots und neue Bretter. So arbeitet Ihr Euch vom Amateur bis zum Profi hoch – beim 'Arcade'-Surfen geht's dagegen nur ums Punktemachen. Der Multiplayer-Modus bietet gleich drei Varianten: Entweder Ihr surft ganz simpel um Highscores, bestreitet zusammen eine Meisterschaft oder rammt Euch im 'King of the Wave' gegenseitig vom Brett. *sb*



Vergesst den Tunnel: Auf dieser Dünung punktet Ihr lieber mit schnellen Drehungen und Grab-Tricks.



Feuchte Kampfeinsätze: Mithilfe allerlei Items fegt Ihr Euren Kumpel im 'King of the Wave'-Modus von der Welle.



HERSTELLER Ubi Soft
SYSTEM PS2
ZIRKA-PREIS 60 Euro
GRAFIK 67% **SOUND** 72%

Spielspaß 70%

Die sensible Steuerung fordert Strandgänger, viele Modi halten ambitionierte Surfer länger auf dem Brett.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
"Championship Surfer" (Dreamcast) wurde in MAN!AC 5/2001 mit 31% getestet.

SUCHE NACH DER ULTIMATIVEN WELLE: Krome Studios haben sich im Vergleich zum kümmerlichen Dreamcast-Vorgänger nur wenige Schnitzer erlaubt. Die sensible Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig, nach einigen Durchgängen reicht Euer Können aber schon aus, um Strandnixen und Jury zu überzeugen – zahlreiche Manöver sorgen dabei für ausreichend Abwechslung. Allerdings bleibt Ihr (selbst bei wechselnden Wetterbedingungen) jederzeit von der Optik unbeeindruckt. Die Brecher bewegen sich zwar physikalisch korrekt, sehen im Vergleich zu "Transworld Surf" (Xbox) aber arg simpel aus. Wer sich daran nicht stört, bekommt ein motivierendes Arcade-Surfen geboten – vernachlässigte Beach Boys greifen bedenkenlos zu.

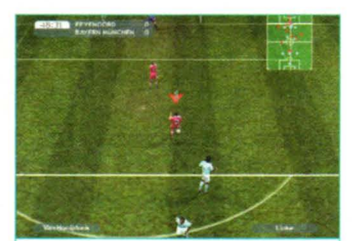
David Mohr

ENTWICKLER: Silicon Dreams, England (www.sdreams.co.uk)

UEFA Champions League 2001/2002



Auf PSone und Dreamcast kickte Silicon Dreams mit seinen "UEFA"-Titeln stets in der zweiten bzw. Regionalliga – nun will man sich auf der PS2 aus dem Sumpf der Mittelklassigkeit ziehen. Allerdings gelingt das nicht ganz: Zwar bekommt Ihr die 32 Original-Teams der aktuellen Champions League, einige Retromannschaften, über 20 Stadien und diverse Pokal- und Ligenmodi geboten, echte Fußballoberhaus-Atmosphäre mag aber nicht ganz aufkommen. Dazu bewegen sich Eure ordentlich animierten Schützlinge zu zäh und undynamisch über den Rasen, gestaltet sich das Verhalten einiger Athleten zu absonderlich (z.B. stoischer Keeper, Fallrückzieher-Inflation) und ist die Tom-Bartels-Moderation zu platt. Wer auf taktisch anspruchslosen Action-Kick steht, sollte trotzdem mal ein Auge drauf werfen – denn ein Weilchen spannend sind die Begegnungen trotz allem. *sf*



Blick von hinten: Einstellbare Kamerawinkel gibt's reichlich, allerdings macht nur die Seitenansicht Sinn.

HERSTELLER Take 2
SYSTEM PS2
ZIRKA-PREIS 60 Euro
GRAFIK 70% **SOUND** 65%

Spielspaß 67%

Brauchbarer Feierabend-Fußball: Strategisch anspruchslos, aber kurzweilig und mit passabler Optik.



ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die PSone- und Dreamcast-Vorgänger wurden in MAN!AC 1/2001 mit 72% bzw. 59% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: Anco, England (www.anco.co.jp)

DSF Fußball Manager 2002



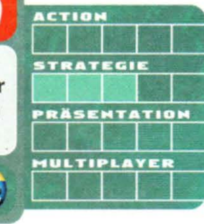
Während Codemaster seinen PS2-"BDFL Manager" erst in ein paar Wochen aus der Kabine lässt, steht Ancos Genrebeitrag bereits auf dem Rasen: Die Next-Gen-Version des berüchtigten "Player Manager" kann trotz Udo Lattek als Werbeträger und DSF-Lizenz wenig überzeugen. Wieder einmal habt Ihr's mit faden Tabellenwüsten zu tun, durch die Ihr Euch via PC-verwandter Pop-Up-Leiste klickt. Das Hauptaugenmerk liegt auf dem Transfer von Spielern mit verballhornten Namen (da eine wirklich sinnvolle Lizenz fehlt) und unspektakulärem Training- sowie Taktikmanagement. Die Begegnungen seht Ihr Euch in zwei gerafften Modi oder als langwierige 3D-Kickerei an. Die Ladezeiten und Match-Optiken sind im Gegensatz zu den grauenvollen PSone-Vorgängern erträglich, der Rest ist seicht und öde wie eh und je. Wartet besser auf den "BDFL Manager". *sf*

Wie bei Windows-Anwendersoftware klickt Ihr Euch durch unspektakuläre Pop-Up-Menüs

HERSTELLER Ubi Soft
SYSTEM PS2
ZIRKA-PREIS 60 Euro
GRAFIK 38% **SOUND** 24%

Spielspaß 35%

Wie gewohnt: Unspannender Fußballmanager mit mickrigem Menüdesign und ohne Lizenz.



ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Der PSone-Vorgänger wurde in MAN!AC 9/2001 mit 31% Spielspaß getestet.

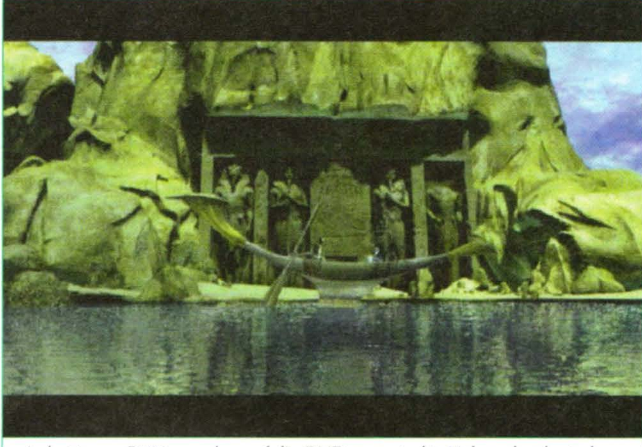
ENTWICKLER: Cryo, Frankreich (atlantis.cryogame.com)

Atlantis 3


Logik für Fortgeschrittene: Um ein Dimensionstor zu öffnen, muss in einer bestimmten Reihenfolge gekreiselt werden.

Cryo lässt nicht locker: Nach unzähligen 360°-Rundumblick-Adventures auf der PSone wird nun auch die Nachfolge-Konsole mit zweifelhafter Abenteuerkost aus französischem Anbau gefüttert. Diesmal schlüpft Ihr in die Ich-Perspektive einer jungen Archäologin, die an vermeintlich falscher Stelle in der algerischen Wüste nach altägyptischen Überresten fahndet. Dazu bewegt Ihr Euch von Standbild zu Standbild und scrollt dort Euer Sichtfeld in jede beliebige Richtung. Genretypisch weist Euch der Cursor durch Formänderung auf aufzulesende Gegenstände, beschreitbare Wege und zu aktivierende Mechanismen hin; Rätsel werden durch Hirnschmalz oder Versuch und Irrtum gelöst. Beizeiten trefft Ihr Gesprächspartner – von einfachen Eingeborenen bis zur faulig-freundlichen Mumie. Allerdings kommuniziert Ihr nicht über Textzeilen, sondern schneidet via Klicken auf schwer zu identifizierende Icons bestimmte Themen an, worauf Euer Alter Ego in professioneller Synchronisation munter drauflos plappert. *sf*

Der halbverfaulte Gondoliere steht Euch mit munteren Sprüchen bei


Jede Menge FMVs wurden auf die DVD gequetscht. Neben der deutschen Sprachausgabe sind sie die gelungensten Aspekte des Spiels.

WIE KOMMT'S NUR, DASS CRYO-ABENTEUER stets zur Nervenprobe verkommen? Liegt's an den pixeligen Standbildern, den fiesen Ladezeiten oder der unhandlichen Bedienung? Normalerweise ja, auf der PS2 gehen oben genannte Punkte aber halbwegs in Ordnung – nette FMVs wechseln mit erträglicher Spielgrafik ab, die Daten werden passabel flott von DVD geschaufelt und bis auf fehlende Maus-Unterstützung macht auch die Handhabung Sinn. Was allerdings schwer auf's Gemüt des feierabendlichen TV-Abenteurers drückt, sind Story und Design: Der Mix aus Archäologie und Übersinnlichem gerät zum wenig spannenden Mysterien-Matsch, die frustrierenden Rätsel reichen von 'Finde den Pixel' bis 'Such' die Logik mit der Lupe'.

Stephan Freundorfer

HERSTELLER: Cryo
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 46 Euro
GRAFIK: 61% SOUND: 78%

Spielspaß 46%

Cryo as usual: Technisch erträgliches, spielerisch fades Grafik-Adventure mit absurden Rätseln und pseudointelligenter Story.



ANDERE VERSIONEN
Der PSone-Vorgänger "Atlantis" wurde in MAN!AC 3/99 mit 43% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: RUNECRAFT, ENGLAND (WWW.RUNECRAFT.COM)

Scrabble



Das millionenfach verkaufte Wortklauben gibt's jetzt auch auf Sonys kleiner Konsole. In "Scrabble" versucht Ihr, mit sieben unterschiedlich wertigen Buchstaben einen möglichst punkteträchtigen Begriff auf einem Spielbrett auszulegen – Bonusfelder bringen ein gehöriges Maß Taktik ins Spiel. Mit bis zu drei CPU-Gegnern in zehn unterschiedlichen Stärken oder drei menschlichen Hirnen darf gegrübelt werden; dank des über 150.000 Einträge fassenden Wörterbuchs erkennt die PSone einen Großteil Eurer Beiträge an, in höheren KI-Leveln sucht der virtuelle Mitspieler allerdings eine gute Weile im Digi-Duden. Neben dem klassischen "Scrabble" unterhalten Euch zwei Sondervarianten: Beim 'Conundrum' müssen die Teilnehmer aus jeweils gleichen Lettern das lukrativste Wort bilden, beim 'Anagram' wollen zwölf Runden lang Begriffe geraten werden. Bis auf einen manchmal seltsamen Wortschatz gelungene Umsetzung des Brettspiels. *sf*



Neben dem normalen Spielbrett gibt's auch ein paar poppige Varianten. Hier ist 'Stonehenge' zu sehen.



HERSTELLER	Ubi Soft
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	35 Euro
GRAFIK	30%
SOUND	39%

Spielspaß 73%

Professionelle Konvertierung des Klassikers: Für einsame "Scrabble"-Fans empfehlenswert.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Eine GBA-Umsetzung ist in Arbeit.

ENTWICKLER: REVOLUTION, ENGLAND (WWW.EIDOS.DE)

Wer wird Millionär



Zwar schwinden Günther Jauchs Quoten im Fernsehen langsam aber sicher, für eine weitere Auflage von "Wer wird Millionär" reicht's aber dennoch: Allerdings müsst Ihr bei der (passend zur PS2) "2. Edition" auf den smarten Quizmaster verzichten: Der leidlich gut animierte Polygonquassler wird hier von Arne Elsholz (Synchronsprecher von Tom Hanks, Jeff Goldblum und Kevin Kline) vertont – das sichert zwar eine kompetente Stimme, die sich aber leider nur schlecht in das Quiz-Ambiente einfügen mag. Ansonsten werden "Millionär"-Fans ordentlich bedient, von der Ausscheidungsrunde bei mehreren Kandidaten über die mehr oder weniger fähigen Telefonjoker bis zur Kamerafahrt ist alles detailgetreu umgesetzt. Allerdings fallen schon mal frühe Fragen durch hohe Schwierigkeit auf. Quizenthusiasten gefällt's – alle anderen sparen sich das Geld. *us*



Würdet Ihr diesem Mann ein Auto abkaufen? Der Günther-Clone auf der PS2 erweckt kein großes Vertrauen.




HERSTELLER	Eidos
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	43%
SOUND	67%

Spielspaß 44%

Nichts Neues im Quizland: Detailgetreue und damit für Konsolenverhältnisse arg langatmige TV-Umsetzung.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant. Der Vorgänger auf der Psone erhielt in MAN!AC 3/2001 eine Spielspaßwertung von 39%.

ENTWICKLER: DIGITAL ECLIPSE, USA (WWW.DIGITALECLIPSE.COM)

Atari Anniversary Edition Redux



Zu Ataris dreißigstem Geburtstag lässt das aktuelle Mutterhaus Infogrames Klassiker der Spielhallensteinzeit auf der PSone wiederauferstehen. Gleich ein Dutzend emulierte Titel gibt's zu zocken: Neben den Vektorautomaten "Asteroids", "Asteroids Deluxe", "Battlezone", "Black Widow", "Gravitar", "Space Duel" sowie "Tempest" findet Ihr auch die seinerzeit süchtig machenden Ballereien "Missile Command" und "Centipede" vor. Abgerundet wird das Sammelsurium von "Super Breakout", dem Vier-Spieler-Burgenzerstören "Warlords" und letztlich "Pong". Angereichert ist das Ganze mit einigen qualitativ mäßigen Videointerviews mit Atari-Gründer Nolan Bushnell, einem Kapitel aus dem Fanbuch 'Phoenix' und einigen Bildern von Atari-Memorabilia. Wegen arger Pixeligkeit (vor allem der Vektorspiele) empfiehlt sich für Retrofreunde das Dreamcast-Pendant. *sf*



Nur auf PSone: "Black Widow" (Bild) bzw. "Space Duel" ersetzen "Crystal Castles" und "Millipede".



HERSTELLER	Infogrames
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	30 Euro
GRAFIK	38%
SOUND	37%

Spielspaß 69%

Nett gestaltete Sammlung eines Dutzends historischer Atari-Automaten, die teils an niedriger Auflösung leidet.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die Dreamcast-Import-Fassung wurde in MAN!AC 9/2001 mit 81% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: CRYO, FRANKREICH (WWW.CRYO-INTERACTIVE.DE)

Necronomicon

Die Ostküste der USA, 1927: Der Student William H. Stenton wird in mysteriöse Ereignisse verwickelt, Ausgangspunkt scheint der Alchemist Herschel mit seinen okkulten Experimenten zu sein.
In der Haut von Stenton forscht Ihr fortan in klassischer Point'n'-Click-Manier nach den Hintergründen der unheimlichen Begebenheiten. Wahlweise via Analog-Stick oder (besser) Maus dirigiert Ihr den Helden aus der Ego-Ansicht durch frei dreh- und schwenkbare 3D-Szenarien. Ein Icon visualisiert dabei Eure Aktionsmöglichkeiten: Gehen, Items untersuchen, aufheben oder benutzen, mit Personen sprechen, im Inventar Informationsmaterial studieren – viel mehr wird Euch nicht abverlangt. Positiv ist das jederzeit mögliche Speichern auf MemCard: Kostet zwar Zeit, erspart dafür aber unangenehme Überraschungen im plötzlichen Todesfall. "Necronomicon" langweilt von Beginn an mit sterilen Schauplätzen, emotionsloser Sprachausgabe und absurden Rätseln. Wer auf Abenteuer-Entzug ist, lindert Beschwerden besser mit "Flucht von Monkey Island" (PS2). *os*



Seemannsgarn: Im örtlichen Fischerhafen erfahrt Ihr von dem Bootskapitän den letzten Klatsch und Tratsch.

HERSTELLER	Wanadoo
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	40 Euro
GRAFIK	61%
SOUND	34%

Spielspaß 38%

Dröges Point'n'Click-Adventure mit Einschlafgarantie: Unlogische Rätsel und fade Szenarien nerven.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.





Einer der abgedrehtesten Level im gesamten Spiel: Die Casino-Welt überrascht mit Flipper-Automaten und einem riesigen Tunnelsystem.



Sonic ist auf dem GBA flink wie man ihn kennt: Auf abschüssigen Abschnitten (z.B. Geländer, links) holt Ihr Euch die nötige Geschwindigkeit für die zahlreichen Loopings.

INHALT

Sonic goes Retro

Nach einer Handvoll 3D-Ausflügen auf Saturn und Dreamcast kehrt das Sega-Maskottchen zu den 16-Bit-Wurzeln zurück.

Der Name ist Programm: Seit Mega-Drive-Zeiten bürgt Sonic für rasend schnelle, quietschbunte Optik und actiongeladenen Spielablauf. Seit Segas Rückzug aus dem Hardwarelager ist das vormals Undenkbare Tatsache: Der blaue Igel dreht seine halsbrecherischen Loopings nun auch auf den Konsolen des ehemaligen Erzrivalen Nintendo.

In "Sonic Advance" auf dem GBA schlüpft Ihr wahlweise in die Haut von Sonic, Tails, Knuckles oder Amy. Mit Eurem Lieblingscharakter rennt, hüpft und kämpft Ihr Euch durch mehrere 2D-Welten (u.a. Strand-, Casino- und Eisareal), die vollgestopft sind mit irrwitzigen Hochgeschwindigkeitspassagen, an das Innenleben eines Flippers erinnernden Abschnitten sowie geheimen Gebieten abseits der 'normalen' Route. Jede Spielfigur verfügt über spezielle Fähigkeiten, die Euch beim Erkunden der in alle Richtungen scrollenden Levels helfen: Während Tails beispielsweise via Schwanzhelikopter längere Zeit in der Luft schwebt, erklimmt Knuckles dank spitzer Krallen problemlos senkrechte Wände. Amy dagegen zieht mit ihrem mächtigen Hammer Angreifern einen Scheitel und Sonic legt mit einer gekonnten Rollattacke Feinde aufs Kreuz. Am Ende jeder Welt erwartet Euch schließlich ein Duell mit Dr. Robotnik, dem dickbäuchigen Erzfeind des blitzschnellen Igels.

Der Spielablauf ist auch auf dem GBA gewohnt hektisch: An vielen Stellen genügt ein dauerhafter Druck nach rechts oder links, um Sonic und seine Freunde auf ein Höllentempo zu beschleunigen – bis Ihr von einer Wand, einem Abgrund oder einer Falle gestoppt werdet, dürft Ihr das blitzsaubere Mehrebenen-Scrolling bewundern. Oftmals ist das Geschehen jedoch so schnell, dass für kontrollierte Reaktionen schlicht die Zeit fehlt. Entweder retten Euch Eure Reflexe oder Ihr büßt mit Ring- bzw. Lebensverlust.

Wer's etwas geruhsamer angehen will, widmet sich unter dem Menü-Punkt 'Tiny Chao Garden' der Zucht der putzigen Chao-Wesen: Mit verschiedenen Früchten päppelt Ihr die Knuddeltierchen auf, bringt sie mit Streicheleinheiten in Stimmung und lasst sie anschließend in "Sonic Adventure 2: Battle" (Gamecube) zu einem Wettrennen antreten. Allerdings braucht Ihr dazu einiges: Neben beiden Konsolen und Spielen müsst Ihr Euch auch das Gamecube/GBA-Linkkabel (für ca. 25 Euro) zulegen. *os*



Chao-Zucht: In einem kleinen Garten päppelt Ihr die putzigen Wesen auf (links), im Shop dürft Ihr Leckerbissen kaufen.

Sonic Advance



GENRE	JUMP'N'RUN
HERSTELLER	SEGA
D-RELEASE	MÄRZ

Wie zu seligen Mega-Drive-Zeiten: Highspeed-Jump'n'Run mit quietschbunter 2D-Optik, abgefahrenem Leveldesign und niedlicher Chao-Zucht inklusive Gamecube-Link.

Schummeln auf dem Game Boy Advance

Mogelmodule gab's für den Game Boy Color jede Menge, auf dem Advance funktionieren diese Accessoires aber nicht: Nach dem Anschalten friert der Startbildschirm ein.

Speziell für den GBA bringt Datel jetzt das "Action Replay GBX" für 50 Euro: Das Zubehör verschafft Euch in Advance-Spielen allerlei unfaire Vorteile, ist mit den alten Game-Boy-Spielen aber nicht kompatibel.

237 Cheats für 23 Spiele sind in das neue Mogel-Accessoire bereits eingebaut, insgesamt passen rund 2300 Codes auf das Modul. Die deutschen Menüs sind trotz des kleinen Displays übersichtlich und beschränken sich auf die wichtigsten Funktionen Codes aktivieren, bearbeiten und speichern.

Am GBX-Gehäuse findet Ihr zwei Schalter: Mit dem einen könnt Ihr Eure Mogelcodes jederzeit deaktivieren, um den Spielstand zu speichern oder gegen einen Obermotz zu verlieren, wenn die Handlung dies vorsieht. Der zweite Knopf lässt sich mit Codes programmieren: Bei "Final Fight One" wechselt Ihr z.B. zwischen normaler Spielgeschwindigkeit und Zeitlupe, ohne dass Eure Cheats für Energie und Superpunkte deaktiviert werden.

Mit dem beiliegenden USB-Kabel verbindet Ihr den GBX mit Eurem PC, die Mindestanforderung ist ein Pentium 2 mit 300 MHz. Die Übertragungssoftware besitzt eine Cheat-Datenbank mit unbegrenztem Speicher: Ihr könnt einzelne Cheats aufs Modul laden, um dort Platz zu sparen.

Via USB lassen sich nicht nur Codes, sondern auch das Savegame des eingelegten Spiels übertragen. Das Datel-eigene Spielstandformat ist leider mit den vielen Savegames von Emulator- und Heimentwicklerseiten nicht kompatibel. Außerdem klappt die Übertragung bei Spielen mit SRAM- (z.B. "Advance Wars"), nicht aber mit dem EEPROM-Speicher vieler aktueller Titel wie "Mech Platoon", "Doom" und "Wario Land 4". Das nötige Update erwartet MAN!AC im Sommer, die US-Version "Gameshark" erkennt bereits EEPROM.

Auch der Download von Software, Codes und Spielständen klappt in Europa noch nicht: Der Server steht, aber es lagern noch keine Daten auf ihm.

Das "Action Replay GBX" ist ein praktisches Mogelmodul, das dank PC-Link mit komfortabler Eingabe und Cheat-Verwaltung überzeugt. Die Spielstand-Funktion erscheint dagegen unausgegoren: Die Übertragung dauert bis zu einer Minute pro Savegame und klappt nur bei der Hälfte aller GBA-Spiele. Mies ist das mehrsprachige Handbuch, das viele Fragen zur Installation und Bedienung offen lässt: Bei der Installation wird z.B. ein spezieller USB-Treiber verlangt, der sich auf der beiliegenden CD im Verzeichnis "Win98" befindet. Um alle Infos zusammen zu suchen, stöbert Ihr in der 'Readme'-Datei auf der CD, nutzt die Hilfe-Funktion der Übertragungssoftware oder stöbert im englischen Forum von www. codejunkies.com. Dort beschweren sich bereits die ersten Mogelfans – laut dem Moderator wird fieberhaft an Updates gearbeitet. *rp*



Im linken Fenster zeigt die übersichtliche PC-Software alle Spiele, rechts daneben die Cheats zum angeklickten Titel.

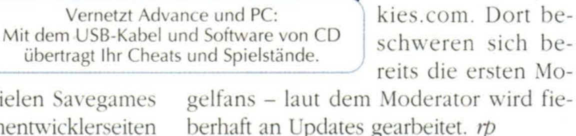
Automatische Leuchte:

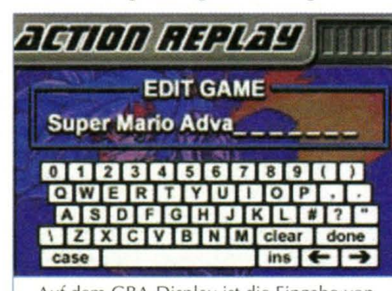
Das "Power Shield Deluxe" (Bild unten) schaltet sich per Sensor automatisch an, sobald es dunkel wird. Dafür braucht das Zubehör eine eigene Batterie, ist ziemlich wuchtig und kostet mit 18 Euro mehr als der Vorgänger. Ein Empfindlichkeitsregler für den Sensor fehlt, das Licht geht zu spät an und verfälscht außerdem die Farben. Bleibt besser beim günstigen und kompakten Vorgänger.





"Action Replay GBX": Gute Hardware, miese Dokumentation für 50 Euro.


Vernetzt Advance und PC: Mit dem USB-Kabel und Software von CD überträgt Ihr Cheats und Spielstände.



Auf dem GBA-Display ist die Eingabe von Cheats mühselig – benutzt besser den PC

Pocket News

DOPPELTER LINK: Zum Action-Adventure "Houshin" für den Gamecube plant Koei eine Rollenspiel-Version auf dem GBA (Bild rechts). Trotz unterschiedlicher Spielmechanik sind beide Versionen vernetzbar, z.B. lassen sich gefundene Schätze von einer Konsole auf die andere übertragen. Außerdem linken bis zu vier Spieler ihre Handhelds und suchen gemeinsam nach den heiligen Relikten. Die Handlung basiert auf chinesischer Mythologie: Die eroberten Antiquitäten schenken dem Helden magische Kräfte. Die doppelte Schatzsuche erscheint in diesen Tagen in Japan, eine PAL-Ankündigung gibt es bislang nicht.



MILLIONÄR PER SMS: Motorola und RTL setzen die Spielshow "Wer wird Millionär" auf Handys um. Nach der Anmeldung erhaltet Ihr SMS-Nachrichten mit Fragen, die Ihr innerhalb von drei Minuten beantworten müsst. Wie im TV-Vorbild gibt's dabei Joker für Publikumsmeinung und Halbierung der möglichen Antworten. Die Bestenliste und weitere Infos findet Ihr unter www.motorola.de: Kluge Spieler gewinnen ein luxuriöses Wochenende in Monte Carlo, Taschengeld und Schampus-Frühstück inklusive.

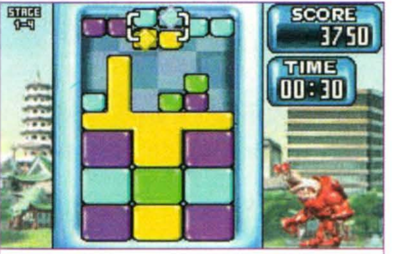


ENTWICKLER: Ninai Games, USA (www.ninai.com)

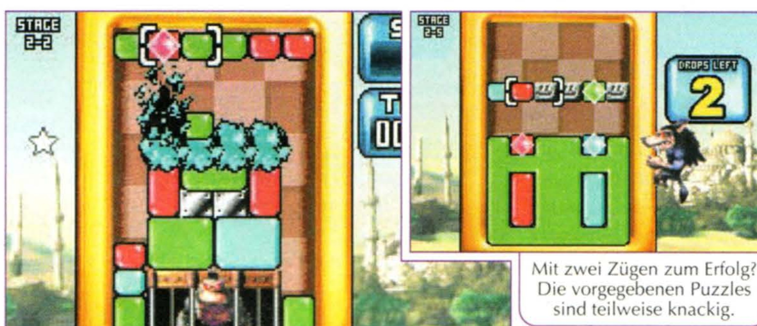
Rampage Puzzle Attack



Wer hätte es gedacht? Den "Rampage"-Monstern wurde das dröge Hochhaus-Zertrümmern endlich genauso langweilig wie den Spielern – worauf Werwolf, Riesenechse & Co. jetzt die Welt der Knobelspiele für sich entdeckt haben: Bei der "Puzzle Attack" liegen am Boden einer Röhre verschiedenfarbige Blöcke, die Ihr abbauen sollt. Das geschieht, indem Ihr aus der am oberen Bildrand angezeigten Leiste ein Steinpaar herabfallen lasst – treffen diese unten auf die gleichen Farben, verbinden sie sich zu größeren Gebilden. Landet nun noch ein gelegentlich verfügbarer passender Diamant als Auslöser darauf, verschwindet die Konstruktion prompt. Je nach Modus knobelt Ihr auf Punktejagd nachrückende Steinmassen weg, befreit Monsterkollegen aus Käfigen oder wagt Euch an Rätsel, die Ihr mit einer bestimmten Anzahl Züge lösen sollt. Erfreulich: Für Link-Duelle mit zwei GBAs reicht ein Modul. *us*



Der Wanne ist voll: Jetzt wird's langsam Zeit, mit Hilfe eines Diamanten wieder Platz für frische Steine zu schaffen.



Ein Herz für Monster: Befreit den traurig dreinblickenden Gorilla, bevor die Zeit abläuft.

Mit zwei Zügen zum Erfolg? Die vorgegebenen Puzzles sind teilweise knackig.

FREMDGÄNGER: Es wurde ja auch Zeit, dass Midway seinen Monstermaskottchen ein neues Betätigungsfeld gönnt – zwar sind die Ungeheuer nur schmückendes Beiwerk und für den Spielablauf denkbar unwichtig, aber die Knobelei macht dafür eine Menge Spaß. Die "Rampage Puzzle Attack" ist mehr als nur ein schlichter "Tetris"-Clone und gefällt mit einer Handvoll gelungener Eigenheiten. Auch, dass Ihr in den meisten Modi nicht permanent durch Zeitdruck zu Fehlern provoziert werdet, ist positiv zu verzeichnen. Die zahlreichen Rätsel und viele freispielbare Monster locken zudem immer wieder zu einer Runde. Ärgerlich allerdings, dass der Spielstand wieder mal nur mit einem unnötig komplizierten Passwort festgehalten wird.

Ulrich Steppberger



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.



Kritische Lage: Den Ball unten erreicht Ihr nicht mehr mit dem Schild.

Kleine Klopper:

Ähnlich wie beim altehrwürdigen C64-Vorbild gab es für "International Karate Advanced" auch im Handheldbereich einen Vorgänger: Beim für den Game Boy Color erschienenen "International Karate 2000" ging es allerdings nur gegen einen einzelnen Kontrahenten zur Sache.

ENTWICKLER: STUDIO 3, ENGLAND (WWW.STUDIO3.CO.UK)

Int. Karate Advanced



Lasst Euch von der malerischen Berglandschaft nicht einlullen: Erwischen Euch Bombensplitter, ist die Bonusrunde vorbei.



Während die aktuelle Retro-Welle von Namco, Midway & Co. sich in der Regel auf Spielhallen-Oldies beschränkt, kramen die Altmeister von Studio 3 im eigenen Bestand: Zu Tage gefördert wurde dabei die urige C64-Klopperei "IK+", die prompt als "International Karate Advanced" auf dem GBA ihr Comeback feiert.

Als einsamer Handkantenkünstler reist Ihr rund um die Welt und tretet vor Sehenswürdigkeiten wie dem Eiffelturm, der Freiheitsstatue oder dem Brandenburger Tor an – der Clou an der Sache ist, dass Euch gleich zwei Kämpfer gegenüber stehen. Zum Glück sind die sich aber auch nicht grün und verkloppen sich gegenseitig genauso wie Euch. Nach jeder Runde wartet eins von zwei Bonusspielen auf Euch, entweder tretet Ihr Bomben vom Bildschirm oder wehrt hüpfende Bälle mit einem Schild ab. Damit Ihr Euch nicht blamiert, dürft Ihr diese Runden in einem Extramodus üben. *us*

Nur nicht abdrängen lassen: Steht Ihr erst am Rand, hat das Computer-Duo die besseren Chancen.

Spielspaß **73%**

HERSTELLER: Flashpoint
ZIRKA-PREIS: 55 Euro
GRAFIK: 77% SOUND: 80%

Technisch fein präsentierte Bitmap-Prügelei mit originellem Extra: Der dritte Kämpfer bringt Pfiff ins Spiel.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

DA KOMMEN ERINNERUNGEN WIEDER HOCH: Spätestens, wenn die brillante Rob-Hubbard-Musik aus dem kleinen GBA-Lautsprecher schallt, kullert C64-Veteranen eine Träne über die Wange. "International Karate Advanced" hat zwar den Grafikstil des Oldies über Bord gekippt, doch die etwas skurril aussehenden Karatekas und die zahlreichen ansehnlich gepinselten Hintergründe sind ein mehr als ordentlicher Ersatz. Und die Klopperei selbst spielt sich beinahe wie das Vorbild: Das beinhaltet fetzige Ohrfeigen und Fußfeger ebenso wie Macken in der Trefferabfrage – nicht immer wird ein genau passender Hieb auch als Kontakt gezählt. Trotzdem greifen Handheldprügler (auch dank der Bonusspielchen) unbesorgt zu.

Ulrich Steppberger

"Ecks vs. Sever" stellt zwar den ersten Ego-Shooter in der Firmengeschichte von Crawfish dar, auf dem Handheld-Sektor sind die Engländer jedoch seit Jahren aktiv. Nach zahlreichen Game-Boy-Color-Titeln traten die Jungs zuletzt mit "Ready 2 Rumble Boxing: Round 2" auf GBA in Erscheinung. Momentan werkeln sie im Auftrag von Cinemaware an diversen Klassiker-Neuauflagen wie "Three Stooges" oder "Defender of the Crown" für Nintendos tragbaren 32-Bitter.

ENTWICKLER: CRAWFISH INTERACTIVE, ENGLAND (WWW.CRAWFISH.CO.UK)

Ecks vs. Sever

Gute Zeiten für Egoisten: Einen Monat nach der exzellenten Umsetzung des Genre-Klassikers "Doom" fordert nun ein weiterer First-Person-Shooter eiserne Nerven und flotte Reflexe.

Doch "Ecks vs. Sever" entführt Euch nicht ins Reich blutrünstiger Dämonen, sondern bleibt sozusagen auf dem Boden der Tatsachen. Wahlweise aus der Sicht des abgebrühten FBI-Beamten Ecks oder der gnadenlosen Profi-Killerin Severs durchlebt Ihr in je zwölf Levels eine intrigenreiche Agenten-Story. Die Ziele jeder Mission variieren zwar von 'Finde die Schlüsselkarte' bis 'Entkomme unter Zeitdruck aus dem verbombten Gebäude', in der Praxis sucht Ihr allerdings meist nur nach dem Ausgang und ballert unterwegs böse Terroristen und gepanzerte Squad-Einheiten mit Pistole, MG oder Schrotflinte ins digitale Jenseits. Spezial-Ausrüstung wie Scharfschützengewehr und Nachtsichtbrille sorgt für zusätzliche Spannung. Habt Ihr die entsprechende Modul-Anzahl zur Hand, dürft Ihr Euch auch mit bis zu vier menschlichen Kontrahenten bekriegen. *cg*

Es werde Licht: Goodies wie ein Nachtsichtgerät sorgen für cooles Agenten-Flair auf GBA.



Rattarattazong: Im Uzi-Feuer fallen ungepanzerte Unholde wie die Fliegen – Squads mit Schutzweste halten mehr aus.



Spielspaß **64%**

HERSTELLER: Bam
ZIRKA-PREIS: 55 Euro
GRAFIK: 73% SOUND: 65%

Unspektakulärer und viel zu kurzer Ego-Shooter mit ordentlicher Optik – in geselliger Runde recht spaßig.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

TECHNISCH MACHT "ECKS VS. SEVER" wie schon die Monsterhatz "Doom" mit ruckelfreien und hübsch inszenierten Arealen eine ordentliche Figur. Vom Ablauf her kann Crawfishs Ballerei aber nicht mit dem id-Soft-Klassiker mithalten. Stumpfes Draufhalten und Durchlaufen lautet die Devise in fast allen Levels. Die Idee, die Geschichte aus zwei unterschiedlichen Perspektiven zu durchleben, ist zwar nett, zweimal zwölf Missionen in den jeweils gleichen Umgebungen bieten Solisten aber nun ein karges Ego-Vergnügen. Ebenfalls dürftig: Die nette Story wird vor jedem Abschnitt nur in Form eines seitenlangen Briefings in Winzschrift weitergesponnen. Als Multiplayer-Abenteuer hingegen garantiert "Ecks vs. Sever" einige unterhaltsame Stunden.



Colin Gäbel

ENTWICKLER: Will/Takeo Mogi, Japan (www.kemco-games.com)

Mech Platoon



Nachdem sich mobile Rundenstrategen endlich mit dem deutschen "Advance Wars" vergnügen dürfen, bekommen nun auch Echtzeittaktiker ihr Lieblingsgenre im Miniformat geliefert. Wie der Name erahnen lässt, befehligt Ihr in "Mech Platoon" mächtige futuristische Kampfmaschinen, die drei verschiedenen Völkern angehören. Je nach Wahl Eurer Rasse bekommt Ihr unterschiedliche Missionen und eine eigene (zugegebenermaßen irrelevante) Hintergrundstory vorgesetzt. Wie von großen Echtzeitbrüdern gewohnt, fußt Euer Erfolg auf Ressourcenmanagement (drei Mineralien lassen sich abbauen), Bau- und Forschungstätigkeit sowie klug geführten Schlachten. Dabei müsst Ihr nicht nur gegnerische Mechs plätten, je nach Missionsziel und Kartendesign machen Euch auch Monster wie Würmer oder Riesenkäfer das Leben schwer, manchmal sitzt Euch auch die Zeit bei der Zerstörung feindlicher Anlagen im Nacken. Die Steuerung ist simpel: Via Cursor markiert Ihr Einheiten oder Anlagen, über eine eingeblendete Iconleiste werden Befehle wie Bewegen, Angreifen oder Bauen angewählt. *sf*



Hübsch inszeniert: Ein wuchtiger aber kurzer Intro-Film macht Appetit auf zünftige Mech-Schlachten.

Mit einer Übermacht an Kampfmaschinen attackiert Ihr den Feind. Oben rechts seht Ihr Eure Mineralienvorräte.

In dieser Mission müsst Ihr die Bahnbauvorhaben des Gegners vereiteln



NETTER ANSATZ, GROBE MÄNGEL: Eigentlich war ich ja der Überzeugung, dass es unmöglich ist, ein halbwegs spielbares Echtzeitstrategical ins Handheld-Format zu bringen. Falsch gedacht: Rohstoffe abbauen, Gebäude errichten und mit den erschaffenen Einheiten in den Kampf ziehen funktioniert bei "Mech Platoon" hervorragend – obwohl nicht mal alle Tasten belegt sind. Dumm, dass bei so viel anderen wichtigen Faktoren mächtig geschlampt wurde: Die fehlende Pause-Funktion oder das teils primitive Missionsdesign ließen sich ja noch verschmerzen. Richtig ärgerlich ist aber die (Pseudo-)KI: Die Wegfindung eigener Einheiten verkommt zur reinen Glückssache, das Verhalten der Gegner erstreckt sich von lethargisch bis debil.

Stephan Freundorfer



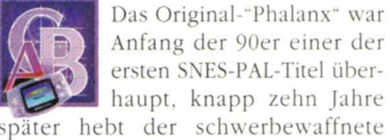
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: Zoom, Japan (www.kemco-games.com)

Phalanx



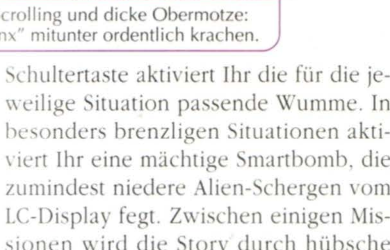
Baller-Boote: Mit zwei Satelliten an der Seite kämpft sich's gleich viel angenehmer durch die außerirdische Unterwasserbasis.



Das Original-"Phalanx" war Anfang der 90er einer der ersten SNES-PAL-Titel überhaupt, knapp zehn Jahre später hebt der schwerbewaffnete Raumgleiter – leicht modifiziert – nun auch auf dem GBA ab. Die Hintergrundstory kocht Shooter-typisch auf Sparflamme: Als nervenstarker Kampfpilot schwingt Ihr Euch ans Steuer des namensgebenden Raumgleiters und ballert in horizontal scrollenden Levels alles nieder, was Euch vor die Laserkanonen schwirrt. Maximal vier gegnerische Treffer verträgt die Phalanx, ehe Euer Schiff in den Weiten des Alls verglüht, zudem dürft Ihr auf Knopfdruck zwischen drei Geschwindigkeitsstufen wählen. Die obligatorischen, aufrüstbaren Extrawaffen sammelt Ihr in Form von Containern auf, per Schultertaste aktiviert Ihr die für die jeweilige Situation passende Wumme. In besonders brenzligen Situationen aktiviert Ihr eine mächtige Smartbomb, die zumindest niedere Alien-Schergen vom LC-Display fegt. Zwischen einigen Missionen wird die Story durch hübsche Anime-Standbilder weitergesponnen. *cg*



Sauberes Mehrebenen-Scrolling und dicke Obermotze: Technisch lässt es "Phalanx" mitunter ordentlich krachen.



Verständliche Sequenzen: Die Sprache der Untertitel dürft Ihr selbst einstellen.

Im Vergleich zum

SNES-Original hat Kemco den Schwierigkeitsgrad merklich entschärft. Besonders die großzügiger verteilten Extras machen Euch das Überleben im Lasergewitter nun leichter, Genre-Frischlinge könnten dennoch Probleme haben...

IN PUNCTO AUFMACHUNG LÄSST "PHALANX" mit mehreren Schwierigkeitsgraden, hübschen Zwischenbildern im Anime-Stil, kurzen Renderfilmchen und Batteriespeicher samt Auto-Save-Funktion kaum Wünsche offen. Spielerisch gehört die traditionelle Dauerfeuerorgie wie schon zu SNES-Zeiten aber nicht zur Genre-Spitzenklasse. Zwar erfreut Ihr Euch an meist ruckelfreiem Mehrebenen-Scrolling, abwechslungsreichen Schauplätzen, netten Extrawaffen sowie fetten Bitmap-Zwischengegnern, erstklassige Action will bei dem Ballerreigen aber nicht aufkommen. Dafür sind Leveldesign und Gegnerformationen zu altbacken, auch die schwache Soundkulisse wirkt leidlich uninspiriert. Für Shooter-Fans reizvoll, wer die Wahl hat, greift lieber zu "Gradius Advance".



Colin Gäbel



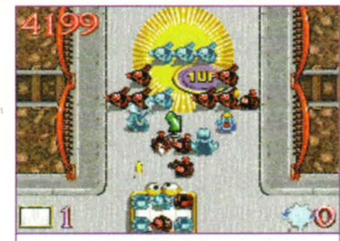
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: PUKKA GAMES, ENGLAND (WWW.PUKKAGAMES.COM)

Hot Potato



Die etwas andere Verpackung für ein Puzzlespiel: In "Hot Potato" tuckert Ihr mit einem Fahrzeug eine vertikal scrollende Straße entlang und vermeidet Kollisionen mit lustig tänzelnden Männchen. Um die Wichte aus dem Weg zu räumen, habt Ihr selber zwei Dreierreihen der Figuren auf der Ladefläche. Die vordere Gruppe wandert auf Knopfdruck los – treffen sich zwei gleichfarbige Charaktere, verschwinden diese, ansonsten fungiert Euer 'Geschoss' als zusätzliches Hindernis. Um geschickt die Straße freizumachen, dürft Ihr die Position Eurer Mannen rotieren bzw. die hintere mit der vorderen



Jetzt wird's gefährlich: Schafft Ihr's nicht, Euch eine Lücke freizuknobeln, folgt Crash und Lebensverlust.

Reihe tauschen. Straßenverengungen machen Euch im Verlauf das Leben schwer, über Abräumen ganzer Felder von Figuren verdient Ihr Bonuszähler und Extraleben. Zwei Modi sorgen für Kurzweil: So will entweder eine Anzahl bestimmter Figuren beseitigt oder ein Punkteminimum erreicht werden. *sf*



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: VIRTUCRAFT, ENGLAND (WWW.BAM4FUN.COM)

Dexter's Laboratory



Klonen ist in – auch der pummelige Erfinder Dexter werkelt seit mehreren Jahren an einer Maschine zur Vervielfältigung seines genialen Erbmaterials. Doch seine Assistentin Dee Dee ist schneller: Sie schlüpft in den 'Klonomaten' – prompt wimmelt es in dem acht Abschnitte umfassenden Labor von kleinen Nervensägen. Eure Aufgabe ist das Einsammeln aller geklonten Mädels. In der Haut von Dexter erkundet Ihr fortan isometrisch dargestellte Forschungseinrichtungen, diverse Hilfsmittel wie Schraubendreher, Laserblaster und eine ausfahrbare Greifzange unterstützen Euch bei der Jagd. Da die Laborkomplexe



Komm her, Kleine! Mit dem ausfahrbaren Greifarm packt Ihr die geklonten Blondschöpfe.

mit Sicherheitssystemen ausgestattet sind, müsst Ihr Euch die Areale erst zugänglich machen: Computerterminals bedienen, Schalter umlegen und Roboter ausschalten gehören zu Euren Aufgaben. Trotz der vielfältigen Aktionen wird "Dexter's Laboratory" schnell fade, da sich die Elemente stets wiederholen. *os*



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: WARTHOG, ENGLAND (WWW.WARTHOG.CO.UK)

Tiny Toon Adventures: Wacky Stackers



Warners freche Toons leihen ihren Namen einem bekannten Spielprinzip: "Wacky Stackers" ist ein unverfrorener aber gelungener Clone des Knobel-Klassikers "Puyo Puyo", der sich seit 16-Bit-Tagen auf so gut wie jeder Konsole herumtreibt. Paarweise fallen verschiedenfarbige Eier in einen Becher, durch Drehen ordnet Ihr sie so an, dass mindestens vier gleich kolorierte zusammenhängen und daraufhin verschwinden. Sonderpunkte und Special-Münzen gibt's für Kettenreaktionen sowie entfernte 'Rieseneier', die aus vier quadratisch angeordneten Objekten gleicher Farbe entstehen. Die Münzen



Im Duell nutzt Ihr die Extra-Münzen, um den Gegner zu ärgern oder Euch um einige Reihen zu erleichtern.

setzt Ihr für Extras wie dem Entfernen ganzer Reihen ein; im Kampf gegen CPU oder bis zu drei gelinkte Gegner dürft Ihr zudem einige Bosheiten auslösen. Ein Endlos-Modus mit drei Schwierigkeitsgraden und ein paar Puzzles komplettieren den unterhaltsamen Knobler. *sf*



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: SENNARI INTERACTIVE, USA (WWW.SENNARIGAMES.COM)

The Powerpuff Girls: Mojo Jojo A-Go-Go



Bösewicht Mojo Jojo strebt wieder mal nach der Weltherrschaft: Mit einer riesigen Roboterarmee überfällt er Townsville, die Heimatstadt der rabiaten Powerpuff Girls. Die drei Schwestern zögern nicht lange und stürzen sich gemeinsam auf die blechernen Schergen des Widerlings. In klassischer Shoot'em-Up-Manier eliminiert Ihr die Angreifer mit Laserblick und Kinnhaken. Der Unterschied: Statt einem wendigen Raumschiff steuert Ihr das Mädel-Trio auf dem von rechts nach links scrollenden Spielfeld. Etwas magere sieben Abschnitte (u.a. Hafengebiet und Geschäftsviertel) müsst Ihr von dem Roboterge-



Gut gegen Böse: Die drei Powerpuff-Mädels im Kampf mit Bösewicht Mojo Jojo.

sindel befreien. Hilfreich sind dabei die zahlreichen Waffenupgrades wie Multi-Laser, zielsuchende Projektile und Schockwellenschlag. Während des Spiels dürft Ihr zudem jederzeit zwischen den Girls wechseln. Eine schnörkellose Ballerei mit hohem Schwierigkeitsgrad. *os*



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

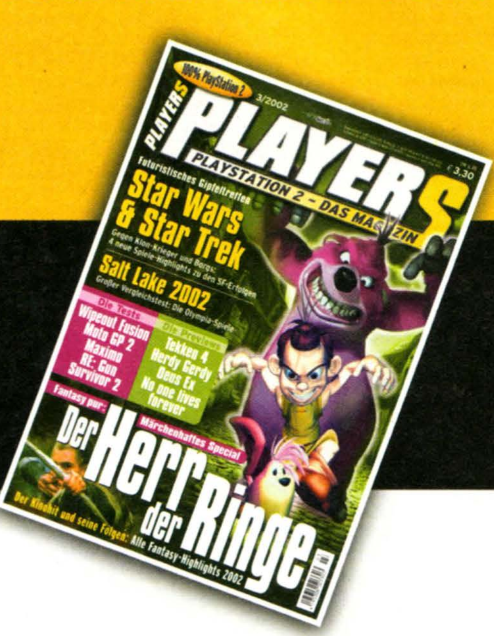
100% PlayStation 2

PLAYERS

PLAYSTATION 2 – DAS MAGAZIN

Das bessere Magazin...

...für PS2, Playstation und DVD



jetzt am Kiosk

MEHR TESTS! MEHR SERVICE!

MEHR KLARHEIT!



Topaktuell: Previews und News



Kritisch & kompetent: Spieletests



Exklusiv: Specials & Reportagen

powered by MAN!AC & audiovision



SUCHE

NINTENDO

Für **Nintendo64:** Spider-Man plus Adapter. Sega Game Gear Spiele, auch Oldies, Preis nach Vereinbarung.
Tel. 0172/8797798 (16-22 Uhr)

Suche dringend **RGB-Bildlageshifter** (von GT Elektronik), Snatcher (us oder jp), Lunar 2 Original Soundtrack (beides Sega-CD), zahle gut. Verkaufe Road Rash und Micro Machines für Mega Drive.
T. 08654/66442 (Günter ab 17 h)

Suche **Final Fantasy Legend1-3** für den Game Boy, nur im Tausch gegen z.B. Tony Hawk's Pro Skater2 (GBA), Zelda: Link's Awakening (Game Boy), Bart Simpson's Ecape (Game Boy), viele andere.
SMS/Tel.: 0175/6060994

Suche für Nintendo64: **Ogre Battle64 (us)**
Tel. 0228/667757 (ab 19 Uhr)

SEGA

Suche alte Sega-Magazine.
A.-H. Ribotzki, Ulkermarklstr. 19, 51107 Köln

Suche **für Dreamcast** Guilty Gear X, Grandia2 und Outtrigger, zahle sehr gut.
Tel. 0174/7538332, 04243/971884

Suche für Dreamcast: **Samba de Amigo Ver. 2000**. Wenn möglich mit Maracas-Controller und Matte.
SMS: 0162/6107763,
Mail: andreas.kahrens@firemail.de

Suche **für Dreamcast** Capcom vs. SNK2 + Gun-Shooter und Lightgun, zahle 25 bzw. 35 Euro.
Tel. 040/7434381 (Ole)

PLAYSTATION

Lösungsbücher: Resident Evil1, Galerians, Koudelka.
Tel. 07272/74254 (Nicole, AB)

Suche **Lösungsbücher** zu PAL + Importspielen (RPG/Action/Adventure) für Playstation + PS2.
Chr. Mehner, Reichswaldstr. 19, 90571 Schwaig, Tel. 0911/500154

EXOTEN

Suche **Metal Slug3** für MAK/MVS. Außerdem MAK-Konsole, MVS Neo Geo System mit Spielen. Suche Video Games Zeitschriften von 1990-1997 komplett oder Jahrgänge, suche Beschreibung zu MAK und MVS und Spieletitel, die was taugen.
T. 0174/1061445 (Stefan, ab 21 h)

Platinen: Alien vs. Predator, Cadillacs and Dinosaurs, Elevator Action Returns, Gal's Panic S, Golden Axe2, Metamorphic Force, Mystic Warriors, The Punisher, Streets of Rage, Rastan Saga3, Warrior Blade, **Pang3**.
Tel. 0160/95371389

OLDIES

Suche **Maniac Mansion** für NES.
Mail: christiang83@web.de

Suche Spiele für Interton VC 4000, Creativision und PC-FX.
eMail an maniacmaga@aol.com

SONSTIGES

Videospiele & Spielkonsolen sowie Zubehör von Nintendo, Sony und Sega – PAL und NTSC – gerne auch ganze Sammlungen.
Tel. 0170/5856780 (M. Härle)

Suche **für Game Boy Color** Wario- und Zelda-Spiele, bitte nicht zu teuer, sonst reicht mein Taschengeld nicht. Meldet Euch bei meinem Papa.
Tel. 0179/1112162 (auch SMS)

Suche **Spieleberater für Rayman2:** The Great Escape. Suche für NES: Dragon Warrior2, Monster Party, Felix the Cat.
Tel. 06221/26472

Die knuffige Geschicklichkeitsaction "Pang" erinnert entfernt an "Asteroids": Statt fieser Gesteinsbrocken fliegen hier allerdings bunte Ballons umher, die sich bei einem Treffer in kleinere Exemplare teilen. Der japanische Automatenspezialist Mitchell veröffentlichte von 1989 bis 1995 drei Teile, die später von Capcom als "Super Pang Collection" (1997, Bild) gesammelt für die PSone erschienen.

VERKAUFE

NINTENDO

Verkaufe Spiele für Mega Drive, Super Nintendo, Playstation, Dreamcast, z.B. Alien Soldier 35 Euro, Raiden Trad 35 Euro, Sonic & Knuckles 35 Euro (Mega Drive), Daffy Duck Marvin Missions 35 Euro (SNES), Gunbird2, Gigawing, Bangai-o je 35 Euro (Dreamcast), R-Type Delta, Raycrisis, G-Darius, Rapid Reload, Shooter Collection CD 25 Euro je 35 Euro (Playstation), CDX-Adapter pro (Mega CD) 40 Euro.
Tel. 06201/187460, 0162/6047366

Verkaufe für **Super Nintendo**: Chrono Trigger (us) 85 Euro, Gunforce (jp) 65 Euro, Space Invaders (us) 35 Euro, Godzilla (us) 45 Euro, Cacoma Knight (us) 65 Euro, Go Go Ackman2 (jp) 65 Euro, Robot Wars (jp) 45 Euro usw., inkl. Porto.
Tel./Fax. 030/6258637

Nintendo64 + 2 Controller + Transfer-Pak + Expansion Pak + Game Buster + 34 Spiele wie Legend of Zelda1+2, Perfect Dark, Conker's Bad Fur Day, Pokémon Stadium usw. für 410 Euro.
Tel. 08553/1542

SEGA

Mega Drive: Veryt., Raiden, Elemental Master, Magic Troll, Thunderforce2 je 25 Euro. Curse, Darwin, Rocket K.A., Dan Seed. Saturn: Don Pachi, Evangelion2, Necronomicon, K.D. Grand Prix, Macross, Terra Diver. PC-Engine: Choaniki, Galaga, Gradius G2. SNES: Macross, D. Moon usw.
Tel. 07222/151269

Verkaufe/tausche über **40 Module für Mega Drive**, z.B. Populous, Alisia Dragon, Spirou, Flashback usw., auch andere (Sega) Konsolen, nur 5 Euro pro Stück oder Gesamtpreis. Neo Geo MVS Modul World Heroes2 Jet 15 Euro.
Tel. 02227/900477

Verkaufe für **Mega-CD**: Bari Arms (jp) 80 Euro, Eye of the Beholder (us) 65 Euro, Flashback (us) 55 Euro, Heimdall (us) 55 Euro, Monkey Island (us) 65 Euro, Rise of the Dragon (us) 45 Euro, Sonic CD (us) 45 Euro usw., inkl. Porto.
Tel./Fax. 030/6258637

Dreamcast-Spiele: Worms 10 Euro, Stupid Invaders 15 Euro, Deep Fighter 13 Euro, Speed Devils Online 13 Euro, Metropolis Street Racer 18 Euro, Outtrigger 33 Euro, Alone in the Dark4 33 Euro, Headhunter 33 Euro, Silent Scope 18 Euro, Phantasy Star Online 23 Euro, Ready 2 Rumble Boxing 8 Euro, F1 11 Euro, Sydney2000 8 Euro u.v.a.
Tel. 07143/841375

Verkaufe dt. **Dreamcast** Multinorm + 2 Pads, Tastatur, Modem, VM, Rumble, alle Kabel und 17 Spiele wie z.B. Shenmue1+2, Virtua Tennis2, Headhunter, Stupid Invaders usw., Preis VB.
Tel. 02551/864787 (ab 18 Uhr)

4 Batterien für Visual Memory Speicherkarte 3V, 210 mhA von Panasonic, Neuware, noch genug vorrätig. 5 Euro inkl. Porto.
Tel. 0160/8100317

Tausche Phantasy Star Online + MSR + Xploder Dreamcast gegen Half-Life (dt.) + Gran Turismo für PS2. Evtl. andere PS2-Spiele anbieten. Evtl. 2 für 1 oder pro Spiel 25 Euro, Xploder 10 Euro.
Tel. 0173/4044510 (ab 15 Uhr)

Dreamcast + Pad + Scart-Kabel + VM + Jet Set Radio + Virtua Tennis + NHL 2K, F355 Challenge + Shenmue 155 Euro. Nintendo64 + 2 Pads + Rumble Pak + Memory Card + 12 Spiele (Legend of Zelda, ISS usw.) 103 Euro.
SMS: 0170/9625248

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 2,80 EURO

Einfach ausschneiden und einsenden an: *Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering*

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

SUCHE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ ANDERE KONSOLEN & EXOTEN ☐ OLDIES & KLASSIKER ☐ SONSTIGES

VERKAUFE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ ANDERE KONSOLEN & EXOTEN ☐ OLDIES & KLASSIKER ☐ SONSTIGES

PRIVATE KLEINANZEIGE: *Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! 2.80 Euro in bar oder Briefmarken beilegen.*

Name, Vorname *Straße, Nr.* *PLZ, Ort*

Ort *Datum* *Unterschrift* *BEI ANGEBOTEN: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze und keine indizierte Software verkaufe.*

Für Saturn (jp): Radiant Silvergun, Darius Gaiden, Actionspiel und Last Gladiators Pinball zusammen 200 Euro. Habe auch noch andere japanische 2D/3D-Shooter, Prügelspiele usw., Anruf lohnt sich. Diese Anzeige gilt für länger. T. 06195/65665 (Marcus, 10-22 h)

PLAYSTATION

Jak and Daxter, Soul Reaver2, Ego-Shooter, 007 Agent im Kreuzfeuer, Baldur's Gate, Silent Hill2, Spy Hunter, Devil May Cry, Twisted Metal: Black usw. Suche Burnout, SSX Tricky, Tausch möglich.
T/SMS: 0041-7965/59786 (19 h)

PS2-Spiele: Gran Turismo3, Half-Life (dt.), Unreal Tournament je 35 Euro, Dead or Alive2, Armored Core2, Star Wars Starfighter für je 30 Euro (Top-Zustand).
Tel. 07522/6343 (Florian)

Sony-Fernbedienung 20 Euro, Soul Reaver2, Silent Hill2, Project Eden, Half-Life (dt.), Jak and Daxter, Dark Cloud, Baldur's Gate usw. 30-35 Euro, alles neu + 5 Euro Porto/Nachnahme.
Tel. 0340/8825696
(Karsten Mäke ab 19:30 h, AB)

PS2 (us) mit 2 Spielen (Ego-Shooter, 007 Agent Under Fire), 2 Pads, Memory Card, Multitap + Vertical Stand und DVD (RC1) nur kompl. 500 Euro (Neu 2100 DM).
Tel. 06221/453383

Playstation: Final Fantasy7+8, C-12, Gun-Shooter + Gun, PS2: Ridge Racer5, Ring of Red, Rayman Revolution, Silent Scope, Fifa 2001, Madden2001, XG3 Racing, Orphen, Preis nach VB.
Tel. 0179/2421384

Playstation-Spiele: Gran Turismo2 15 Euro, Tekken3 15 Euro, GTA2 10 Euro, Driver2 18 Euro, Dino Crisis2 18 Euro, Resident Evil1+3 je 16 Euro, alle Spiele in gutem Zustand, verhandle auch.
Tel. 02389/537356

Verkaufe **PS2** + Pad + 2 Mäuse + Memory Card + Ego-Shooter + Soul Reaver2 + Age of Empires2 + Jak and Daxter + 5 DVDs mit Demos für 290 Euro, Top-Zustand.
Tel. 0179/5052696

PS2 + RGB-Kabel + 2 Pads + 8 MB Memory Card + Tony Hawk's Pro Skater 3 (38 Euro) + Madden NFL 2001 (25 Euro) + Gran Turismo3 (33 Euro) + MotoGP (25 Euro) + NHL2002 (33 Euro) oder alles zusammen für 307 Euro (inkl. Versandkosten).
SMS: 0170/9625248

Playstation-Spiele: Spieleklassiker ab 5 Euro, u.a. Castlevania, Metal Gear Solid, Command & Conquer 1-3, Tomb Raider, Resident Evil usw. Keine Gurken, nur Topspiele. Habe auch passende Lösungsbücher. Auch Mega-CD-Klassiker. Für beide Systeme nur in deutsch. Tel. 069/896682

Verk./tausche **PS2 + Dreamcast-Spiele**, z.B. Gran Turismo3, World Rally Ch., Jak and Daxter, Baldur's Gate, Grand Theft Auto3, Silent Hill2, WWF Smackdown: Just Bring It, Splashdown, Shenmue2, Virtua Tennis2, Headhunter. Alles Originalspiele in 1A-Zustand.
Tel. 02551/864787 (ab 18 Uhr)

EXOTEN

Neo Geo Modul Fatal Fury Special 50 Euro, Neo Geo CD ASO2, Ghost Pilots, Viewpoint, Magical Drop, Puzzle Bobble u.a. je 45 Euro. Saturn jp. diverse Manga-Spiele, 2D-Shooter (auch seltene) und RPGs, über 150 Titel. Mega Drive: Fast alle seltenen Titel und Klassiker, über 200 Module, Liste anfordern, bearbeite auch Suchlisten.
Tel. 04506/694 (Lars),
Mail: gyrodine@aol.com

Verkaufe **Spiele & Zubehör** für Mega Drive, Mega CD, 32X, Master System, Game Gear, Saturn, Dreamcast, Super Nintendo, NES, N64, Playstation, 3DO, Jaguar, CD-i, Neo Geo CD, PC, Platinen, Soundtracks, Laser Disc, Bücher, viele us & jp-Sachen.
Tel./Fax. 030/6258637

Verkaufe/tausche/kaufe **Neo Geo Modul/CD und MVS-Titel**. Habe alte sowie neue Titel, Metal Slug, King of Fighters, Samurai Shodown, Garou.
Tel. 0171/6751597,
Mail: mayertimo@web.de

OLDIES

Mega Drive: Elem. Master, Gunstar Heroes, Thunderf.2-4, Shining Force, Mega-CD-Spiele. Saturn: Shining F.3.3, Neconomicon, Gun-Shooter u.a. Auch Dreamcast und Playstation. Anzeige gilt länger.
Tel. 05952/903729, 0171/7978105 (Stefan)

Mega-Drive: Kid Chameleon (dt, komplett) 20 Euro, Thunderforce4 (dt, komplett) 36 Euro, Moonwalker (dt, komplett) 20 Euro, Dynamite Duke (jp, komplett) 30 Euro + 5 Euro Porto + Versand. Suche außerdem MAK und MVS-Konsole.
T. 0174/1061445 (Stefan, ab 20 h)

SONSTIGES

Mega Drive: Aeroblaster, Elemental Master, Thunderforce3+4, Gaiares, Insector X, Mega Turrican, Splatterhouse3, Streets of Rage2, Ms. Pac-Man, Mega Swiv, Shinobi usw. Für Playstation: Capcom Generation4, Namco Museum3, Arkanoid2000, Nectaris.
Tel. 0174/2667586

Spiele + Zubehör ab 5 Euro für Neo Geo, Amiga, Nintendo, Playstation, Sega, Atari, Panasonic 3DO, viele Sammlerstücke + Raritäten.
Tel. 0231/4080875, 0171/4880281

Verkaufe **PC-Spiele ab 3 Euro**, neu und gebraucht. Infos unter
Tel. 0173/2678389 (abends)

Wonderswan Color Final Fantasy Limited Edition (jp) + Final Fantasy1+2 (jp) für 130 Euro. Für Dreamcast Sega Smash Pack (us) 40 Euro.
T. 0160/5203836 (Andreas, 17 h)

Playstation: Ego-Shooter (us, Topzustand) 35 Euro. Mega Drive: Thunderforce3 (jp, Topzustand) 60 Euro. Super Nintendo: Great Strategy Expert World War2, der Military Commander für SNES (jp) 60 Euro mit Anleitung (jp).
Tel. 0170/8814538

4. Sammler-Event Hamburg am 20.4.2002 in der Uni-Mensa, Schlüterstr. 7, 11-16 Uhr. Auf über 300 Tischen gebrauchte und neue Videospiele, Comics, DVDs, Merchandise und Manga-Toys. Dazu massenhaft internationale und deutsche Stargäste. Bitte dieses Mal rechtzeitig Tische reservieren, da schnell ausgebucht.
Tel. 0451/6933840,
Mail: Mike.Vitense@t-online.de

Mega Drive Sammler-Guide/Preiskatalog "100 seltene Mega Drive Module" nur hier zu bestellen! Hochglanz gedruckt, A5, teilweise in Farbe, limitiert, kartonierter Einband, Leimbindung. Dazu Bewertungen aus heutiger Sicht, Japan-Tipps und Bilder, alle Cover-Abbildungen und Screenshots. Ein Muss für Sammler und Fans, für 15 Euro zzgl. Porto.
Tel. 04506/694 (Lars),
Mail: gyrodine@aol.com

Bitte schreibt an
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital an leserpost@maniac.de

Blödsinn

Vor hundert Jahren sagte bereits Mark Twain sinngemäß, ein Gerücht laufe dreimal um die Welt, bevor sich die Wahrheit der Schuhe anziehe. Diese Feststellung hat auch in den Zeiten des Internets nichts an Aussagekraft verloren – im Gegenteil. Die Hintergründe zu der offenbar schlecht recherchierten Meldung 'Bayerischer Blödsinn: Strategiespiele auf dem Index' in einer der jüngsten Ausgaben der MAN!AC belegen das in eindrucksvoller Weise. Abgesehen davon, dass es keinen Staatssekretär Manfred Bodmeier im Bayerischen Innenministerium gibt, entbehrt auch die Behauptung jeder Grundlage, dieser habe eine Forderung nach Indizierung bestimmter Computerspiele aufgestellt, die der bayerische Innenminister Beckstein begrüßt habe. (...)

Christoph Hillenbrand, Pressesprecher des Bayer. Staatsministerium des Innern

Herr Hillenbrand hat Recht: Die Meldung über abstruse Gedanken bayerischer Staatssekretäre respektive Innenminister zu Computer- und Videospielen war eine Ente, der wir bedauerlicherweise aufgesessen sind. Wir entschuldigen uns in aller Form bei den betroffenen Personen und bei Euch Lesern für unsere Nachlässigkeit in diesem Fall.

Hübsche 100

Tja, wie wollt Ihr die toppen, die Ausgabe 2/2002? Glückwunsch zu dieser rundum gelungenen MAN!AC. Was mich als Multiplattformer und 'Über-den-Tellerrand-Gucker' bisher immer beschäftigt hat, ist der Gedanke der Vielfalt. So gesehen ist es mehr als schade, dass Ihr die anderen Magazine (deren Verweildauer am Markt Ihr dankenswerterweise einmal großzügig und ohne Häme nachgezeichnet habt) überlebt habt. Sicherlich ist es für Euch fein, das einzige überlebende Multiplattform-Magazin zu sein. Dass Ihr die Sache so toll macht, ist fein für mich. (...) Früher, so vor drei bis vier Jahren, als mich der Videospielbereich zum zweiten Mal nach dem Erwerb eines Game Boys Anfang der 1990er, brennend zu interessieren begann, wart Ihr für mich zu laut, zu bunt, zu strange, zu unübersichtlich. Ich war und bin ein Fan von Fun Generation und Video Games. Seit derem bedauernswerten Ableben seid Ihr die Quelle meiner Wahl. Aus Mangel an Alternativen musste ich mich für Euch entscheiden... Versteht das nicht falsch, aber zu Beginn wart Ihr die Notlösung. Nun, spätestens mit dieser 2/2002-Ausgabe, habt Ihr mich als Stammleser dazugewonnen. Nicht nur aus Mangel an Alternativen, sondern weil Ihr stetig besser werdet. Danke für das Weglassen dieser unsäglich schlecht gemorphten Redakteur-Pics, für die eindeutige Erkennbarkeit, welches Game besprochen wird, für den Bericht über Euren Werdegang, für das Hochhalten der Multiplattform-Idee und für das entschlackte Layout. Eurer Abhandlung über die Historie der MAN!AC entnehme ich zwischen den Zeilen, dass es wirklich inflationär ist, was den Zeitschriftenmarkt und die Playstation anbelangt; und dass Euch das irgendwie wurmt. Oder? Stellt Euch vor, dass eine Fachzeitschrift nur über Dolby Digital, nicht aber über DTS berichtet oder umgekehrt. Langweilig oder? Eben! Ihr seid anders. Während man bei anderen Magazinen oft den Gedanken der Verherrlichung einer Konsole spürt, haltet Ihr die Idee, dass mehrere Konsolen nebeneinander leben können, aufrecht. In diesem Sinne wünsche ich Euch für die avisierten nächsten 100 Ausgaben alles erdenklich Gute, weiterhin eine gute 'Schreibe' und einen Verlag mit Rückgrat... Ich persönlich glaube, dass Ihr jetzt eine gute Grundlage für die Zukunft legen könnt. Des weiteren glaube ich, dass der Multiplattformzeitschriftenmarkt in Zukunft ein Revival erleben wird. Dank Euch, mit Euch, dank Nintendo und Microsoft (Letztere mag man hassen, aber clever sind sie), dank Sony. Respekt ans Team. Weiter so.

ein Kölner Fan, via E-Mail

08/15-Jubiläum

Eure 100 Ausgabe (gratuliere) war doch ein Witz! Ein oder zwei Ausgaben vorher habt Ihr noch große Veränderungen und jede Menge Überraschungen angekündigt und dann so was. Die einzige Veränderung, die ich feststellen konnte, war, dass Ihr Eure häßlich verzerrten Visagen durch zugegebenermaßen coole Comicfiguren ersetzt habt und der eher bescheiden witzige Comic bei der Leserpost. Musstet Ihr für diese Erleuchtung wirklich eine Umfrage machen und auf die hundertste Ausgabe warten? Ich will Euch ja nicht zu nahe treten, aber ich war wirklich sehr enttäuscht, dass Ihr mir bzw. Euren Fans (aber vielleicht denken die ja anders) so eine 08/15-Ausgabe (als Nummer 99 wär sie ja ok gewesen) als bombastisches Jubiläums-Heft unterjubelt. Keine Frage, das Poster, Euer kleiner Report und vor allem das Preisausschreiben sind große Klasse, aber eben nur eine einmalige Angelegenheit und keine großartigen Veränderungen (vielleicht hab' ich mir aber nur zuviel erwartet). Dabei würden ein paar kleine Änderungen nicht schaden. Warum könnt Ihr z.B. bei Euren MAN!AC-News nicht öfters mal ein, zwei Bilder (und wenn's nur Promotion-Bilder sind) und ein bisschen Text von Spielen bringen, von denen es halt noch nicht mehr zu zeigen und zu sagen gibt? Und Eure Tests könntet Ihr doch so einteilen, dass Ihr am Anfang ein paar generelle Worte zum Game verliert, da-







nach das Gameplay beleuchtet und zum Schluss noch über die Technik herzieht. Aber so, dass man diese Einteilung auf den ersten Blick erkennt. Und ein bis zwei Seiten, wo Ihr die Top 5 aus jedem Genre auflistet, wären auch nicht verkehrt. Und macht doch bitte die Leserpost etwas umfangreicher. Aber so langsam ist's mit der Kritik wohl genug, Ihr habt ja auch Eure guten Seiten. Vor allem Eure Importtests von Spielen wie "Tales of Destiny 2" (viel zu niedrig bewertet) und "Saiyuki" waren eine feine Sache.

Armin Primig, Fürnitz (Österreich)

Zwei Leserbriefe, die stellvertretend für jede Menge Papier und E-Mails stehen, die anlässlich unserer Jubiläumsausgabe eingetroffen sind (wobei netterweise das Lob die Kritik überwog). Es freut uns, dass es doch genügend aufmerksame Leser gibt, die auch kleine, aber wichtige Änderungen im Aufbau und Layout der MAN!AC bemerken. Allerdings war die Ausgabe 100 nie als 'Relaunch' geplant oder so angekündigt (weshalb uns auch Armins Kritik etwas überzogen scheint). Und von einer 08/15-Nummer zu sprechen, ist gelinde gesagt unverschämt – wie der Großteil der Leser, die sich geäußert haben, fanden wir die Ausgabe eigentlich ganz gelungen (bis auf den einen oder anderen Schnitzer, siehe Mea Culpa). Dass es noch immer viel an der MAN!AC zu verbessern gibt, stimmt dennoch – wir arbeiten fieberhaft daran.

Nintendo pennt

Nachdem ich die ersten Monate noch arg mit Eurer Aufmachung zu kämpfen hatte, bin ich jetzt von Layout und Inhalt endgültig überzeugt worden. Die 100ste ist wirklich gelungen, dennoch beschlich mich beim Lesen eine gewisse 'Panik'. Noch gut habe ich die miserable Werbekampagne von Sega im Kopf, bis heute weiß ich nicht, ob ich den Friseur oder den irren Torero sinnloser fand. Dann führten ja letztendlich, auch wenn viele das abstreiten, das Einfrieren des Werbebudgets und die ausbleibende Weihnachtsoffensive zum endgültigen Aus für den Dreamcast! Eine böse Erfahrung für mich. Jetzt freue ich mich auf den Gamecube – dachte ich.

In Eurem Heft dann Dutzende von Spielen für die Xbox im Preisausschreiben plus Konsole. Das macht heiß! Von Nintendo ein N64-Titel.... In dem Bericht über Codemasters werden für 2002 angekündigt: Spiele für PS2 und... Xbox. Vielleicht werde ich etwas paranoid, ich weiß auch nicht, wie weit die Konzere Eure Preisauswahl beeinflussen, aber selbst in der Prognose oder dem 'Coming Soon' springt mir dieses X recht häufig ins Auge. Dann zu guter letzt direkt auf dem Rückcover fett, glänzend und grün die Xbox-Anzeige.

Ich sehe mich arg an die Fehlstrategie von Sega erinnert, denn selbst bei Wintersportevents alles voller Xbox-Bandenwerbung; und von Gamecube-Werbung bisher keine Spur! Ich glaube nicht, dass Nintendo sich finanziell vor Gates verkriechen muss, dennoch werde ich das Gefühl nicht los, der Kuchen ist längst gegessen und Nintendo hat's verpennt....

Wie seht Ihr als Insider diese fragwürdige Werbeentwicklung zweier gleich gestarteter Konsolen?

Marc, Münster

Unser Preisausschreiben stand nicht unter dem Motto, möglichst viel nagelneue Software und Konsolen unters Volk zu bringen, sondern Euch richtig abgefahrene und z.B. für Sammler und Fans attraktive Preise zu bieten. Für viele könnten deshalb von Miyamoto signierte Spiele mehr 'Wert' haben, als eine Xbox mit einem Dutzend Titeln (auch, wenn diese ebenso signiert ist). Ein ganz anderes Thema ist die Häufigkeit, mit der Xbox- bzw. Gamecube-Titel im Heft auftauchen und wieviel Werbung die Konzerne für ihre Konsolen betreiben. Nintendo hält sich momentan nicht nur mit PR-Arbeit bedeckt, zu Redaktionsschluss wissen wir immer noch nicht, wann die neue Konsole überhaupt erscheinen soll; zudem gibt es weltweit nur eine recht überschaubare Menge exklusiver Gamecube-Entwicklungen. Die Xbox dagegen hat einen sicheren Starttermin und es sind bereits über zwei Dutzend Spiele für sie in den USA auf den Markt gekommen. Allerdings sollte Dich weniger die fehlende Gamecube-, sondern eher die abstruse Xbox-Werbung an die 'Fehlstrategie' Segas erinnern...

Träumer

Ich wünsche mir: Keine PAL-Balken; optionaler 60-Hz-Modus für jedes Spiel (siehe Dreamcast); vernünftige deutsche Übersetzungen; 239 Euro; RGB-Tauglichkeit; Veröffentlichung aller potenziellen Hits, egal ab welchem Alter sie empfohlen werden; ein Magazin mit Demo-Discs; nicht aggressive aber regelmäßige Werbung; TV-Werbung nicht nur Samstag Vormittag im Kinder-Programm, sondern Werktags auch ab 20 Uhr; Launch Japan: eine Farbe, Launch USA: zwei Farben, Launch Europa: drei Farben? Zwei mindestens; Veröffentlichung: 15.03.2002; genügend Einheiten zum Start (300.000 für ganz Europa hört sich so wenig an); viele Spiele in Surround (da steh' ich drauf); ein "Zelda"-Spiel, in dem man alles um sich rum vergisst (à la "Link to the Past", "Ocarina of Time"), egal welcher Grafik-Stil; Standard DVD-Cases mit Memory-Card-Clip; anständiges Verpackungsdesign (nicht wie beim N64 mit hässlichen, schwarzen Balken); ausgewogene Spielepalette (RPG, Rennspiel, Beat'em-Up: Wir brauchen Euch!).

"Donkey Kong", via E-Mail

Ganz schön viele Wünsche an Nintendo... Zumindest bei der RGB-Tauglichkeit wurdest Du laut Julian Eggebrecht von Factor 5 erhört – die soll es bei PAL-Gamecubes geben. Der ganze Rest? Nächste MAN!AC wissen wir mehr...

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: Im Jubiläums-Feature wurde die letzte Ausgabe der 'Next Level' auf Dezember 2000 vorgeschoben, richtig ist (wie in der Grafik zu sehen) natürlich Dezember 1999.

MEA CULPA: Die News-Meldung "Bayerischer Blödsinn" (MAN!AC 2/2002) war ebensolcher (siehe Seite links, oben).

MEA CULPA: Nochmal derselbe Fehler wie in der Ausgabe zuvor. Beim "Dropship"-Test (S.72) schummelte sich der falsche Fazittext in den Kasten links unten. Das Spiel ist kein atmosphärisches 3D-Hüpfabenteuer.

MEA CULPA: Blödsinnig aber amüsant ist der Fehler in der Randspalte zu "Colin&Co." (S.18). Natürlich gibt's Codemasters noch nicht seit 1986 Jahren...

IMPRESSUM

Chefredakteur: Stephan Freundorfer (sf), viSdP
Redaktion: Oliver Schultes (os), Colin Gäbel (cg), Simon Biedermann (sb), Ulrich Steppberger (us) *Freie Mitarbeiter:* David Mohr (dm), Max Wildgruber (mw), Agentur Redplan (rp)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: 08233/74010, Telefax 08233/740117
www.maniac.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)
Abo-Service (keine Nachbestellungen) Telefon (089) 85709145
e-Mail: maniac@pan-adress.de

Layout: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Maximo" © Capcom
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich

Nachbestell-Service
Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (3 Euro pro Heft), nicht telefonisch! Bitte beachten Sie den Coupon im Heft!

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,
Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf bei Salzburg

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



INSERENTEN

Konsolen am PC-Monitor

Die VGA-Box für die PS2 stöpselt Ihr in die Multi-AV- und Memcard-Slots

Bei der Gamecube-Version gibt's weniger Kabelsalat

Pixelscharfe Optik ohne Ränder oder Schatten: Die VGA-Box des Dreamcast zaubert das optimale Bild auf den PC-Monitor. Ein ähnliches Zubehör für PS2 und Gamecube gibt es jetzt vom Peripherie-hersteller Redant. Die VGA-Box kostet beim Importhändler (z.B. www.hongkong-fun.de oder Tel. 07458/455132) saftige 65 Euro. Ihr entscheidet Euch zwischen Sony- und Nintendo-Version, beide sind mit PAL- und Import-Konsolen kompatibel.

Installation: Die VGA-Box stöpselt Ihr in die Multi-AV-Schnittstelle Eurer Konsole. Während die Gamecube-Box mit einem Kabel auskommt, erhält die PS2-Version den Strom über eine zweite Strippe aus dem Memcard-Slot. Auch mit einem Multitap 2 funktioniert's. Am Adapter findet Ihr zwei VGA-Buchsen, eine für den PC-Ausgang, die andere für den Monitor-Eingang. Sie ersparen Euch lästiges Umstecken, via Schalter wechselt Ihr zwischen PC- und Konsolenbild. Für den Sound stöpselt Ihr die PC-Lautsprecher in die VGA-Box, die zweite Klinkenbuchse verbindet Ihr mit der PC-Soundkarte. Alle nötigen Kabel liegen bei.

Bildqualität: Der Adapter wandelt wahlweise das AV- oder S-Video-Signal in VGA um. Die Bildqualität ist in beiden Fällen schlechter als mit einem RGB-Kabel. Zwar ist die Grafik relativ scharf, die Farben sind aber blass und hinter einigen Objekten liegen Schatten. Eine insgesamt akzeptable Optik, die dem Bild der Dreamcast-VGA-Box aber unterlegen ist: Wer einen Projektor besitzt, schließt die Konsolen besser direkt mit dem S-Video-Kabel an.

Gamecube in Farbe: Beide Adapter besitzen außerdem einen Multi-AV-Ausgang für Playstation-Kabel, die PS2-Version liefert darüber AV-, S-Video- und RGB-Signal. Beim Gamecube fehlt RGB, dafür hat die VGA-Box einen praktischen Nebeneffekt: Japanische Gamecube-Konsolen stellen mit der VGA-Box das Bild endlich farbig dar: Manche NTSC-kompatiblen Fernseher zeigen ohne Box nur ein Schwarz/Weiß-Bild!

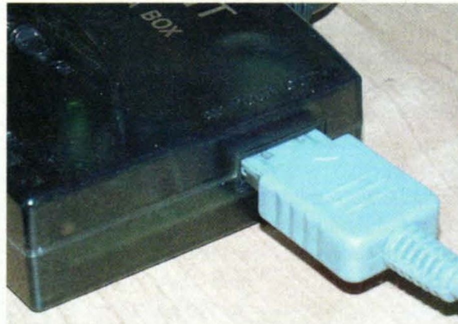
Ein NTSC-PAL-Wandler ist leider nicht eingebaut, Euer TV muss also NTSC-kompatibel sein.

Fazit: Wer einen fetten PC-Monitor besitzt und darauf mit seiner Konsole zocken möchte, kauft mit der VGA-Box einen akzeptablen Adapter mit guter Ausstattung. Die beiden Versionen sind abwärtskompatibel, funktionieren nicht nur mit Playstation 2 oder Gamecube, sondern auch den Vorgängerkonsolen PSone und N64. Besitzern eines Import-Gamecube hilft das Zubehör auch beim Anschluss an den TV.

Leider nutzen die beiden Adapter die zwei schwächsten Bildsignale als Quelle: Die PS2 liefert immerhin RGB und der Gamecube sogar ein YUV-Signal. Die Sparlösung aus Fernost enttäuscht, zur Optimierung der Bildqualität taugen die VGA-Boxen nicht. *rp*



PC, PS2 und Gamecube an einem Monitor: Mit den beiliegenden Kabeln lassen sich auch zwei Adapter in Reihe schalten.


Die VGA-Box macht den Gamecube mit Sony-Kabeln kompatibel



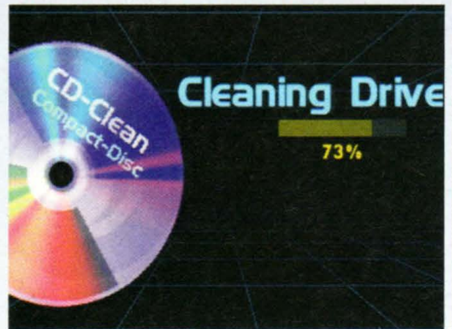
Dank Eingängen für Ton und Bild stöpselt Ihr den Adapter zwischen PC und Monitor

PLAYSTATION-REINIGER

DRECKIGE OPTIK: Ruckelnde FMV-Filme und Stotter-Musik kennt jeder langjährige Playstation-Besitzer. Schuld sind Dreck und Fett, die sich auf der CD-Linse ablagern und Lesefehler verursachen. Die Reinigungs-CD "Laser Clean" von Blaze macht Eure Linse wieder sauber.

CD-BÜRSTE: Nach dem Booten lässt die Software zwei Bürsten in mehreren Waschgängen über die Linse tanzen, ein Status-Bildschirm zeigt den Stand des Reinigungsprogramms. Nach rund zwei Minuten ist Eure Linse abgestaubt.

Dank dem beiliegenden Lösungsmittel wird "Laser Clean" auch mit hartnäckigen Fettschichten fertig: Die Software kostet im Fachhandel 10 Euro.





Mitmachen & Gewinnen

HABT IHR CHEATS ODER VERSTECKTE ABKÜRZUNGEN ENTDECKT? Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Euere Lieblingskonsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir für die besten Tipps je drei Titel für GBA und PS2 unter die Leute. Diesmal locken die Hüpferei "Warioland 4" und Activisions "Tony Hawk's Pro Skater 3"! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
KENNWORT: TIPPSTEUFEL
WALLBERGSTR.10; 86415 MERING

FIRE PRO WRESTLING

Alle versteckten Ringer: Im Startmenü wählt Ihr 'Edit Wrestler' aus. Hier aktiviert Ihr die Option 'Name Entry'. Nun gebt Ihr statt dem Spitznamen Eures neuen Kämpfers unter 'Nickname' das Wort **ALL** ein. Der Vorname des Fleischbergs wird bei 'First Name' mit **STYLE** angegeben und der Nachname beim Eintrag 'Last Name' auf **CLEAR** gesetzt. Jetzt schaut Ihr Euch noch die 'Exchange'-Option an und schaltet sie auf 'Off'. Als letzten Menüpunkt müsst Ihr den Eintrag 'Middle' auf 'Space' umstellen. Zu diesem Zweck wählt Ihr hier das ■-Symbol. Um den ganzen Salat zu bestätigen, drückt Ihr **Start**. Damit Ihr wieder zurück ins Hauptmenü gelangt, betätigt Ihr noch mehrmals die **B**-Taste. Der Mühen Lohn: Alle im Spiel versteckten Ringer sind auf einen Schlag freigeschaltet. Allerdings müsst Ihr erst noch herausfinden, wer sich hinter den jeweiligen Pseudonymen verbirgt. Shawn Michaels ist zum Beispiel KLEEBO. Der Codename OMEGA dürfte Euch interessieren, wenn Ihr auf Mick Foley steht. Blondschopf Nature Boy Ric Flair hat sich den Künstlernamen KILLA KALANI zugelegt, und AZTECA DRAGON ist Ultimo Dragon.

ATLANTIS: THE LOST EMPIRE

Alle Levelpasswörter: Die Jagd nach der sagenumwobenen Unterwasserstadt beschert Hüpf-Amateuren einige verknotete Finger. Allen Gelegenheitszockern, die sich noch keine Lorbeeren als Jump'n'Run-Veteranen verdient haben, sei diese Liste wärmstens ans Herz gelegt.

Level 2
BMQDNPJS
Level 3
BRZSGZDY
Level 4
BVMJFYLFG
Level 5
B7JHPMHC
Level 6
C6XQLUNF
Ende

MOTOR MAYHEM

Hohoho: Etwas verpätet kommt dieser nette Weihnachts-Cheat. Um alle Kampfvehikel mit putzigen Nikolausmützen auszustatten, macht Ihr Euch in den Systemeinstellungen der PS2 zu schaffen. Entfernt die Scheibe aus der Konsole und drückt den Reset-Knopf. Im jetzt auftauchenden Menü stellt Ihr Eure Systemuhr auf ein Datum zwischen dem 21. und 25. Dezember um.

Buzzsaw: Um den Buzzsaw freizuspielen, müsst Ihr den Schwierigkeitsgrad auf 'Hard' oder 'Very Hard' stellen. Jetzt wählt Ihr einen Charakter aus und löst mit diesem den 'Eliminator', das Deathmatch und die 'Endurance'-Spielmodi. Wenn Ihr Deathmatch oder 'Eliminator' auf 'Normal' gewinnt, gibt's als Belohnung immerhin noch die Bonuslevel 'City Canal' und 'Downtown'.

CANNON SPIKE

Mega Man und B.B.Hood: "Cannon Spike" ist recht flott durchgespielt. Da ist es schön, dass Ihr wenigstens zwei Bonusfiguren ergattern könnt. Mega Man und B. B. Hood bekommt Ihr, wenn Ihr das Spiel mit allen Charakteren in jedem Schwierigkeitsgrad gelöst habt. Jetzt schaltet Ihr in die Kämpferauswahl und drückt so lange ➜ oder ←, bis die beiden Ballerwichte als Letzte in der Reihe auftauchen.

ALIENATORS: EVOLUTION CONTINUES

Levelpasswörter: Hier findet Ihr die Codes für alle dreizehn Level der schleimtriefenden Alienhatz. Allerdings könnt Ihr das Spiel nicht durchspielen, wenn Ihr per Passwort eingestiegen seid – nur das jeweilige Level darf gezockt werden.

Level 2
MDKMZKCC
Level 3
BHSZSKTC
Level 4
ZKTSHKMC
Level 5
JLPFDKHB
Level 6
HMDBRKCB
Level 7
GLDKLKZB
Level 8
GLPKLKRB
Level 9
GLBDJBKKF
Level 10
GLPJBKKF
Level 11
GLDKBKZF
Level 12
GLPKBKRF
Level 13
GLDJLKHD

Evil Twin

Unendlich Leben: Bis Ihr mit Cyprien endlich bis Loren Darith durchgehüpft seid, werdet Ihr sicherlich etliche Bildschirmtode sterben. Wenn Ihr Euch allerdings mit diesem Code im Cheat-Menü versucht, habt Ihr netterweise unendlich viele Leben zur Verfügung.

✖■▲✖●

Schnellfeuer: Was ihm an Durchschlagskraft fehlt, macht der rothaarige Rotzlöffel durch eine immens hohe Feuerrate wieder wett. Um die Geschwindigkeit Eurer Standardbewaffnung massiv zu beschleunigen, hämmert Ihr im Cheats-Menü folgende Kombo ins Pad:

■▲✖▲●

Mega-Schuss: Ein besonders durchschlagender Munitionstyp liegt in Cypriens Hosentasche, wenn Ihr im oben erwähnten Menü die unten angegebene Kombination gebraucht.

●▲▲■✖

Abprallen: Cyprien als quirliger Gummiball – das erschwert die Steuerung natürlich bis zur Unspielbarkeit, ist aber einen Versuch wert!

●■●▲✖

Visier: Eine veränderte Optik ist sicherlich nicht jedermanns Sache. Ob es Euch damit mehr Spaß macht, Cyprien durch die Gegend zu hetzen, müsst Ihr wohl einfach selbst ausprobieren.

●●✖▲■

Zum Abschalten nochmal eingeben: Im Cheatmenü seht Ihr gerade aktivierte Schummeleien.

Jackie Chan Adventures

Leichtes Spiel mit Hak Foo: Die Endgegner in Jackie Chans Zeichentrickabenteuer haben es teilweise ganz schön in sich. In diesem Kasten findet Ihr Taktiken zu den schwierigsten Brummern. Das erste Mal, wenn Hak Foo Euch herausfordert, heißt es zunächst ausweichen! Wenn er auf Euch zuläuft, führt Ihr eine Rolle aus. Schätzt deren Reichweite so ab, dass Ihr genau vor ihm zum Stehen kommt. Jetzt macht Ihr sofort nochmal eine Rolle, so dass Ihr hinter Hak Foo gelangt und er Euch nicht treffen kann. Wenn Ihr nun schnell hintereinander einige Backflips ausführt, solltet Ihr Hak Foo locker eins überbraten. Wiederholt diese Technik, bis Ihr ihn besiegt habt. Beim zweiten Angriff des zähen Burschen lasst Ihr Euch in die südöstliche Ecke drängen und führt dann einen 'Shen Scroll Attack' aus (**B + R + ↑**). Jetzt steht Ihr in Hak Foos Rücken. Drescht rein und rollt davon.

Der Monddämon: Haltet Euch anfangs möglichst weit rechts, seht nach links und blockt. Wenn der Dämon attackiert, weicht Ihr mit einer gut getimten Rolle aus und stellt Euch wieder rechts auf. Sobald der Mond von einer Wolke verdeckt wird, rollt Ihr schnellstens darauf zu, attackiert mit einer 'Mao Scroll Attack' (**↑ + A**) und zieht Euch schleunigst zurück.

Der Shou Foong: Stellt Euch genau vor den Winddämon und wartet, bis er einatmet. Jetzt rollt Ihr sofort hinter ihn und bleibt ruhig, bis er aufhört zu blasen. Dann gibt's von hinten eine saftige 'Mao Scroll Attack'. Wiederholt das Ganze, bis ihm die Luft ausgeht.

Valmont: Ähnlich wie bei Hak Foo bringt Euch eine doppelte Rolle in den Rücken des Gegners. Von hier aus setzt Ihr ihm mit einem 'Flying Kick' (**R+B**) zu. Jetzt rollt Ihr wie gewohnt weg und beginnt das Ganze von vorne.

Inspector Gadget: Advance Mission

Levelpasswörter: Ob auf der Freiheitsstatue oder der chinesischen Mauer – Inspektor Gadget steckt überall seine Nase rein. Freie Auswahl der Schauplätze des Cartoon-Jump'n'Runs erhaltet Ihr mit diesen Passwörtern:

Statue Of Liberty: In the Statue
*7*MM14
Statue of Liberty: The Flame of Liberty
*3HML14
The Tower: The Tower Keeps Watch
R3*3M64
The Tower: The Lift
R7H3L64
The Tower: Higher than Anything
*CH3L24
The Great Wall: At the Foot of the Great Wall
*H*3M24
The Great Wall: On the Great Wall
R5*3MR4
Big Ben: The Palace
*3RM33P
Big Ben: The Top
RHRM37P
Egypt: The Valley of the Kings
RC7M27P
Egypt: The Great Pyramid
*9R33XP

Power Rangers: Time Force



Levelpaßwörter: Per Levelcode könnt Ihr frei wählen, in welcher Stufe des Spiele-Leichtgewichts Ihr einsteigt.

Level2
DBBR
Level 3
GCB5
Level 4
HCB9
Letzter Boss
8QSD

Splashdown

Cheat-Menü: Das mächtige "Splashdown"-Cheat-Menü ist leider nur was für flinke Finger. Im Options-Menü müsst Ihr die folgende Kombination mit rasender Geschwindigkeit ins Pad hämmern. Dann könnt Ihr nach Herzenslust aus der untenstehenden Cheatliste auswählen. Bei allen Schummeleien für den 'Time Trial'-Modus müsst Ihr die Schwierigkeit vorher auf 'Best' stellen. Achtet beim eingeben der Cheats auf die korrekte Groß- und Kleinschreibung, sonst funktioniert gar nichts.

↑↑↓↓←→←→■●■●

Cheatliste: Alle Tricks funktionieren nur im oben beschriebenen Menü. Gebt mehrere Wörter ein, um die Cheats zu kombinieren.

Festival
Alle Filme freischalten
AllOutAI
Superschwere Gegner im 'normalen' Schwierigkeitsmodus
AllChar
Neue Vehikel
PMeterGo
Immer volle Performance-Anzeige
Hobble
'Normale' Gegner beim härtesten Schwierigkeitsgrad
SEADOO
Im schwierigsten 'Time Trial'-Modus gegen den besten Ghost fahren
F18
Im schwierigsten 'Time Trial'-Modus gegen eine F-18 antreten
IBelieve
Im schwierigsten 'Time Trial'-Modus gibt's ein Ufo als Gegner

Pac-Man Collection



Levelcodes: In dieser Liste findet Ihr die Passwörter zu jedem fünften Level der Pac-Attack-Spielvariante. Wegen Platzmangel stehen immer zwei Kombinationen nebeneinander.

Level 5 & Level 10
MYX, YSK
Level 15 & Level 20
MTN, MWS
Level 25 & Level 30
SRT, WHT
Level 35 & Level 40
TGR, RMN
Level 45 & Level 50
SDB, WLC
Level 55 & Level 60
KRW, TMP
Level 65 & Level 70
QTM, WTM
Level 75 & Level 80
SNC, BSK
Level 85 & Level 90
HPN, BTF
Level 95 & Level 100
RRC, LST

Doom

CHEATS: Was wäre der 3D-Kult-Knaller ohne seine legendären Cheats! Auf dem GBA aktiviert Ihr diese allesamt in der Pause mit gedrückten Schultertasten **L + R**.

Gott-Modus
A A B A A A A A

1-Level-Warp
A B A A B B B A

10-Level-Warp
A B A A B B A A

Karte
B A A A A A A A

Strahlenschutzanzug
B B A A A A A A

Unverwundbarkeit
B B B A A A A A

Berserker-Modus
B A B A A A A A

Alle Waffen, Schlüssel und Items
A B B A A A A A

MILITARY BASE AREA: Das knochenharte versteckte Bonuslevel könnt Ihr von der 'Toxic Refinery' (dem dritten Level in der ersten Episode) aus erreichen. Vollendet die erste Hälfte des Levels und spielt Euch bis zur blauen Tür vor, wobei Ihr alle Schalter und Hebel umlegen müsst. Wenn Ihr vor der Tür steht, kehrt Ihr zum Anfang des Levels zurück. In dem Becken mit radioaktivem Wasser sollte nun eine Plattform schwimmen. Wandert über diese auf die Wand zu. Sie wird sich öffnen und einen Haufen Monster offenbaren, die Ihr erstmal entsorgen müsst. Wenn Ihr tiefer in den geheimen Komplex vordringt, findet Ihr eine Ausgangstür nebst Schalter. Drückt den Hebel und Ihr werdet in das Bonuslevel 'Military Base' verfrachtet.

SPAß MIT DEM FASS: Eine elegante und Munition sparende Methode, viele Gegner auf einen Schlag auszuschalten: Sobald Ihr ein grünes Fass in der Nähe einer großen Gegneransammlung seht, jagt Ihr es einfach hoch.

GEGNERALMANACH: Alle Höllenkreaturen aus "Doom" haben einen unverwechselbaren Kampfstil. Für manche benötigt Ihr bestimmte Waffen, für andere ausgebuffte Taktiken. Diese Gegnerliste verrät Euch Bewaffnung und Schwachpunkte Eurer lästigsten Widersacher.

Imp
Imps schleudern Feuerbälle, die zwar schmerzhaft aber angenehm langsam sind. Weicht zur Seite aus und antwortet mit der Shotgun.

Demon
Die braunen Humanoiden sind ausschließlich Nahkämpfer. Benutzt die Chaingun und haltet sie auf Distanz.

Cacodemon
Die Riesenmäuler beschießen Euch mit schnellen Blitzkugeln. Zieht Euch erstmal zurück, falls Ihr keine Raketen dabeihabt.

Mancubus
Diese Mistviecher lassen sich nur mit Waffen verwunden, die stärker als eine Chaingun sind. Geht sparsam mit Eurer Munition um.

MONSTER AG

99 Leben: Der simple, aber gehaltvolle Cheat versorgt Euch mit satten 99 Leben, die Euer Fortkommen in der Hüpfwelt der Monster klar vereinfachen dürften. Betätigt während dem Spiel die Tasten **L1 + R1** und haltet sie gedrückt. Dann vollendet Ihr die Schummelei mit der nachfolgenden Kombination

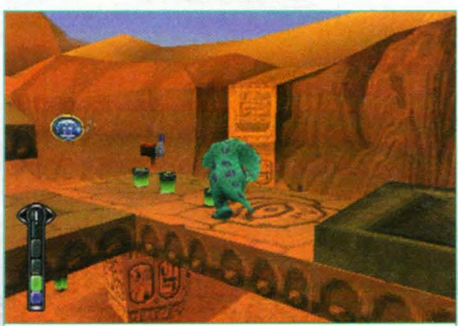
●●●▲■✖▲

Volle Energie: Ebenfalls eine nicht zu unterschätzende Hilfe stellt dieser Cheat dar. Ein leerer Energiebalken gehört ab jetzt der Vergangenheit an! Drückt wie oben beschrieben **L1 + R1** während des Spiels und haltet sie. Jetzt gilt es nur noch, mit verknoteten Fingern diese Symbole einzuhämmern.

●●●■▲✖▲

Voller Angstbalken: Damit Ihr die komischen Roboterkids nach Lust und Laune erschrecken könnt, ist ein voller Angst-Balken Voraussetzung. Wenn Ihr mit gedrückten Schultertasten die unten angegebene Tastenkombination eingebt, könnt Ihr Euch das Einsammeln von Schreckensschleim sparen und schummelnderweise aus dem Vollen schöpfen.

●●●■■✖▲



Mit einem Vorrat von 99 Leben kann Sulley – seiner Statur entsprechend – sehr entspannt durch die Levels hoppeln.

WWF: ROAD TO WRESTLEMANIA

Stone Cold Steve Austin erfreut sich in der Gemeinde der Wrestling-Fans einer ungebrochenen Beliebtheit. Wenn Ihr auch zu den Bewunderern des Glatzkopfes gehört, dürft Ihr Euch über diese Codes freuen, die Euch an jedem Punkt einer äußerst erfolgreich verlaufenden Karriere im Saison-Modus einsteigen lassen.

HHMBCQ84
HMQ6H2R4
HMHM3QR4
CMVQ23WC
CCQQ3VWC
CRWC73CW
CHH2WVWW
CHZQH3C4
HCWMQZR4
6QLBL786
68MCM876

Alle Passwörter für Titelverteidigungen: Die Wrestling-Klopse prügeln sich ja unglaublicherweise meist nur um sehr breite und sehr hässliche Prunkgürtel. Ein Wrestling-Star hat also alle Hände voll zu tun, seinen 'Belt' gegen Herausforderer zu verteidigen. In den sogenannten 'Belt Matches' werden die Zwistigkeiten ausgetragen. Die folgende Liste gibt Euch Zugriff auf alle Titelkämpfe der Saison.

QQCBBZ84
Q8CC874
6RLBM686
Q8BMC874
68MBLQ86
Q8CMCQ74
Q8CCMQ74
QQCCM874
Q8CLM874
QQLBB284
QQMCC874
688CC874

ESPN X GAMES SKATEBOARDING

Levelauswahl: Damit Ihr Euch frei entscheiden könnt, welche Umgebung Ihr unsicher macht, gebt Ihr im Titelbildschirm die folgende Kombination ein.

↑ ↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ↑ ↓ ↓ ↓ L1 R1

Großköpfe sind irgendwie in jedem Trendsportspiel dabei. Den Cheat, der Eure Spielfigur zum Wasserkopf macht, gebt Ihr wie gehabt Ihr im Titelbildschirm ein.

↑ ↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ← → → → L1 R1

Wenn Ihr lieber ehrlich spielt, könnt Ihr Euch auch 30 'Licenses' im Arcade-Modus verdienen und im Charakterauswahl-Bildschirm folgendes drücken:

■ + ✖

Zusätzliche Charaktere ergattert Ihr in der Charakter-Auswahl, wenn Ihr alle Schultertasten gleichzeitig gedrückt haltet.

R1 R2 L1 L2

Zusätzlicher Arcade-Modus: Wenn Ihr alle 36 Lizenzen erspielt habt, drückt Ihr ● in der Level-Auswahl.

Bob-Burnquist-Bretter: Die beiden Luxusskateboards des Weltklasseathleten sind in L.A. und New York versteckt. Im Los-Angeles-Level sucht Ihr das protzige Herrenhaus. In der Nähe steht ein Auto. Auf dem Dach des Gefährts findet Ihr Bob Burnquists erstes Board. In New York müsst Ihr Euch schon etwas geschickter anstellen. Sucht das Dach mit den Regenrinnen. Nun grindet Ihr von Rinne zu Rinne, bis Ihr einen Truck erreicht. Vom Lastwagen aus grindet Ihr auf den Kabeln weiter zum nächsten Gebäude. Weiter geht's, bis Ihr unter Euch das Brett seht; springt im richtigen Moment ab.
Auf ähnliche Weise findet Ihr noch mehr Bretter im Spiel.

SHENMUE 2

PLAYER'S GUIDE, TEIL 2



In der letzten Ausgabe geleiteten wir Euch sicher von Hongkong nach Kowloon. Nun setzt Ryo Hazuki seine Vendetta in dunklen Hinterhöfen und malerischen Slumsiedlungen fort. *mw*

Disk 2:

Solltet Ihr auf der zweiten GD einen Ort nicht finden, so nutzt Ihr einfach die Hongkong-Karte der letzten Ausgabe.

BALANCE!

Nachdem Ihr aufgewacht seid, werdet Ihr in den Tempel gerufen. Dort heißt es jetzt bis zum Mittag Bücher stapeln. Mit **A** hebt Ihr einen Packen auf, mit **R** rennt Ihr automatisch gesteuert nach draußen. Allerdings verliert Ihr immer wieder das Gleichgewicht und müsst dann auf dem Digi-Pad recht flotte QTEs absolvieren. Nach getaner Arbeit lehrt Euch Bruder Hanhui eine neue Technik. Ihr werdet diese Arbeit in den nächsten Tagen jeden Vormittag wiederholen müssen.

Das Walinshu

Eure nächste heiße Spur ist der Name **Yuanda Zhu**. Um diesen geheimnisvollen Meister der Kampfkunst ausfindig zu machen, fragt Ihr die Besitzerin des **Antique**-Ladens im **Wise Man's**-Viertel nach dem Mann. Hier debütiert der Begriff **Wulinshu** – ein legendäres Buch über Martial Arts. Ein paar Ecken weiter liegt **Wise Man's Kung Fu Shop**. Hier fragt Ihr nach dem Titel. Die einzige Kopie des Buches liegt in der Bücherei des Man Mo-Tempels. Am nächsten Morgen lüftet Ihr wieder die Bücher aus. Schafft Ihr es zum zweiten Mal perfekt, lehrt Euch Hanhui den **Lunging Strike (➔ A+X)**, den Ihr allerdings auch im späteren Spielverlauf erlernen könnt. Das Schränkchen mit dem Buch ist natürlich abgesperrt, den Schlüssel hat Xiuying.

In der Ruhe liegt die Kraft

Bei der folgenden Übung muss wieder mal ein Lotusbaum als Trainingsobjekt herhalten. Ihr fangt zuerst ein Blatt, dann drei hintereinander. Steuert mit dem Analog-Stick Eure Sicht und konzentriert Euch auf ein Blatt, das Ihr möglichst in der Bildschirmmitte haltet. Fokussiert Ihr es lange genug, zieht es rote Schlieren nach und Ihr hört einen Ton. Jetzt drückt Ihr **A** und das Blatt steckt in Eurer Faust. Nachdem Ihr das dreimal hintereinander erfolgreich praktiziert habt, händigt Xiuying Euch den Schlüssel aus. Im Buch findet Ihr einen Zettel mit vier Symbolen.

Die Zeichen der Macht

Nach einer Rückblende über Xiuying und ihren bösen Bruder Ziming müsst Ihr mal wieder Kisten schleppen. Schließlich könnt Ihr Euch um den Zettel mit den Symbolen kümmern und werdet zum **Collect Antiques**-Laden im **Wise Man's**-Viertel geschickt. Von dort brecht Ihr Richtung **Yan Tin**-Apartments auf und legt Guixhang in Raum 101 den Zettel vor. Folgt ihrer Anleitung, wie man die Symbole mit Teetassen nachbildet, und prägt sie Euch gut ein: Die linke Tasse eins nach oben, die zweite von rechts eins nach unten und **A** drücken. Jetzt müsst Ihr diese Zeichen im Man Mo-Bistro ausprobieren, um mit Yuanda Zhu in Kontakt zu kommen. Ihr erhaltet einen Zettel, auf dem ein Treffen im **Come Over Guest House** arrangiert wird.

Big Trouble in Little China

Da das Treffen erst am Abend stattfindet, habt Ihr genug Zeit, vorher in der Kampfsportschule im **Green Market** vorbeizusehen und Euch eine neue Technik beibringen zu lassen. Danach wartet Ihr im Guest House bis sieben Uhr abends. Ein Telefonat schickt Euch in den Man Mo-Park. Hier müsst Ihr in einer kurzen QTE einem Angriff ausweichen (➔ drücken) und einigen Schlägern Manieren beibringen. Nachdem das Kräfteverhältnis geklärt ist, geben Euch die Burschen einen neuen Hinweis: Angeblich besucht Yuanda Zhu öfters das **Dou Jiang Diner** im **Lucky Charm**-Viertel, wohin Ihr über das **Wise Man's**-Viertel gelangt. Versucht im Diner wieder das Tassenzeichen. Ihr sollt Euch um acht Uhr Abends wieder dort einfinden. Ein Bekannter von Yuanda Zhun tritt auf. Allerdings brechen kurz darauf schon wieder finstere, von Euch zu verdreschende Gestalten durch die Tür. In der Zwischenzeit wird der Mittelsmann entführt. Ihr folgt ihm nach draußen und müsst Euch in einer ellenlangen QTE durch das **White Dynasty**-Viertel kämpfen. Dabei könnt Ihr nichts gewinnen, das Programm spendiert Euch unendlich viele Versuche. Nachdem Ihr den Mann gerettet habt, stellt er sich als **Zhang** vor und nennt als nächsten Anhaltspunkt den Namen **Ren**. Dieser lichtscheue Zeitgenosse führt die in Aberdeen gefürchtete **Heavens Gang** an und weiß um Yuanda Zhuns Aufenthaltsort.

Beverly Hillbillies

Kehrt zurück zur **Queens Street** und betretet das **Worker's Pier**. Gleich nach dem Eingang zur Queens Street stehen auf der linken Seite zwei Gesellen in weißen Uniformen, offenbar Schiffskapitäne. Wenn Ihr diese auf die Heavens-Gang ansprecht, nennen sie Euch die **Beverly Hills Wharf** als deren Refugium. Der offizielle Eingang zu diesem heruntergekommenen Bezirk wird aber von einem Schläger versperrt. Sucht das **Pier of Fortune** auf und betretet das **Warehouse Nr. 5**. Hier wird Glücksspiel betrieben. Habt Ihr den fettigen Würfler im Spiel besiegt (Speichern nicht vergessen), schickt er Euch zum **Warehouse Nr. 8**, wo sich einige Heavens-Mitglieder um sieben Uhr abends treffen. Stellt Euch vor das große rote Tor der besagten Lagerhalle und lasst die Zeit verstreichen. Nachdem Ihr den Burschen gezeigt habt, wer der Prügelmeister ist, bringen sie Euch in die Beverly Hills-Werft hinein. Hier werdet Ihr einen Kampf automatisch verlieren.

Zuhause bei den Kellys

Ihr wacht auf einem Hausboot auf. Der kleine Wong hat Euch ins Herz geschlossen und lässt Euch hier bis auf weiteres wohnen. Außerdem gibt er Euch ein Feuerzeug, mit dem Ihr ab jetzt die Werft auf direktem Weg betreten und verlassen könnt. Nun stromert Ihr ein bisschen durch die Werft und vermöbelt sporadisch auftauchende Heavens-Burschen. Die Kämpfe finden aus der First-Person-Perspektive statt, stellen Euch aber vor keine größeren Probleme. Tretet die Kerle mit Kick-Kombos in die Gosse zurück, aus der sie stammen. Die Torwache vom Vortag nennt Euch auf Eure Frage nach Ren den Namen **Cool Z**. Diesen Kerl kennt Ihr vom Anfang des Spiels. Es ist der Fettsack mit dem Ghettoblaster aus der Gruppe, die Euch den Rucksack geklaut hat. Ihr findet ihn auf dem Schrottplatz. Verkloppt einfach weiter die Gangmitglieder, um eine Karte vom Gebiet zu erhalten und schließlich jemanden zu finden, der Euch zu Cool Z führt. Der will 500 Dollar von Euch. Konsultiert die Kästen in der letzten Ausgabe, wie Ihr am besten zu Geld kommt. Wenn Ihr Z die Kohle gebt, führt er Euch zu Rens Lagerhaus.

Ren of the Heavens

Ren nimmt Euer Geld und versucht, Euch als Dankeschön gleich mal zu ermorden. Weicht seinem Messer mit ← ➔ **A** aus. Nun gibt Euch der Wankelmütige eine Karte von Fortunes Pier, auf der verzeichnet ist, wo Ihr Yuanda Zhun finden könnt. Ihr verabredet Euch dort. Ren infiltriert mit Euch das **Warehouse F** und lässt Euch drinnen im Stich. Statt Yuanda Zhun erwartet Euch eine weitere Prügelei. Draußen stehen Joy und Wong, die Euch zum Pigeon Park schicken. Hier lungert Ren mit seinen Kumpels rum. Wenn er Euch sieht, läuft er weg. Folgt ihm in die Queens Street und fragt Euch zur **Lucky Plaza** durch.

Renn, Ren, Renn!

Ren läuft sofort wieder vor Euch davon. Um ihn einzuholen, drückt Ihr ↓ **A** ➔ und balanciert anschließend mit ← oder ➔ über einen Eisenträger. Als letztes drückt Ihr noch ↑ **A** ↑ und schon fliegt Ihr zusammen mit Ren vom Gerüst auf die Ladefläche eines Lastwagens. Ren verrät



Der "Afterburner"-Automat: Auf der dritten GD ist es endlich soweit. Haltet schon mal Münzen bereit.

Euch endlich Yuanda Zhuns Aufenthaltsort: **Kowloon**.

Abschied von Hongkong

Geht ein letztes Mal in den Hinterhof des Man Mo-Tempels und lernt von Xiuying den 'Counter Elbow Assault' **(← B+A)**. Nun nehmt Ihr Abschied von der ehemaligen Kronkolonie.

Disk 3: Willkommen in Kowloon

Ihr erreicht Kowloon per Bus und steigt in der **Dragon Street** aus. Nach ein paar Schritten heißt Euch Cool Z willkommen und geleitet Euch zu **Rens Versteck** (1). Ren hat schon die nächste heiße Spur für Euch: Ein Kräuterhändler namens **Yang** ist angeblich ein enger Vertrauter von Meister Zhu. Ren geht Euch voraus ins **Thousand Whites**-Viertel. Bleibt ihm auf den Fersen, sonst verläuft sich Ryo und Ihr dürft von vorne beginnen. Am **Great View Buidling** (2) angekommen, geht Ihr nach oben in den zweiten Stock und läutet die Glocke an der Theke. Yang schickt Euch ins **Dancing Dragon Building** (3). Außerdem verrät er Euch noch ein Passwort: **Dragon's don't sleep**. Ab jetzt könnt Ihr Euch frei in der Stadt bewegen – orientiert Euch erst und kauft möglichst überall Karten. In Kowloon ist es übrigens auch möglich, Pläne von Gebäuden zu erstehen, was später äußerst hilfreich sein wird.

Das Haus der tanzenden Drachen

Im an **Dimsum** angrenzenden **Stand**-Viertel findet Ihr das Dancing Dragon Building. Hier sagt Ihr dem Bodyguard im Anzug das von Yang erlernte Passwort und steigt anschließend die Treppen hinauf. Weitere Bodyguards warten, lassen Euch aber passieren, wenn Ihr auch ihnen das richtige Passwort verratet. Ein paar Stockwerke weiter oben geht Ihr durch ein Tor, das mit zwei Drachen verziert ist.

Flucht in Ketten

Nach einer Zwischensequenz liegt Ihr mit Handschellen an Euren Kumpel Ren gefesselt in einer Zelle. In einer einer CQTE drückt Ihr **X A**, um die Wache auszuschalten. Nun folgt eine lange Serie kurzer QTEs, die meistens nur aus einer Richtungstaste oder dem **A**-Knopf bestehen. Ihr habt aber unendlich viele Versuche. Die einzig komplizierte Kombination ist die CQTE zum Öffnen der Tür – hier drückt Ihr schnell **↑ A**. Am Schluss werdet Ihr von Japano-Kingpin Dou Niu verfolgt. Um diesem zu entkommen, drückt Ihr **↑ ↑ A**.

Rache ist ein Gericht, das man kalt serviert

Nachdem Ihr die Handschellen losgeworden seid, kehrt Ihr zurück zum **Great View Building**, um Kräuterhändler Yang die Leviten zu lesen. Der gibt schnell zu, mit Dou Niu im Bunde zu sein und schickt Euch als Wiedergutmachung ins **Tea Break Building** (4). Hier wohnt im Raum **902** ein gewisser **Huang**, der Euch Yuanda Zhuns Aufenthaltsort verraten könnte. Kurz nach dem Eingang zum **Dimsum**-Viertel befindet sich ein Teeladen mit wuchtiger Vorderfront. Fragt die Frau im Kimono und sie weist Euch den Weg zum Eingang, der sich im hinteren Teil des Ladens befindet.

Cable Guy

Mit dem Aufzug geht's in den neunten Stock. Im Raum 902 ist niemand zuhause, dafür steht alles voll mit Abhör-Equipment. Links neben der Tür betätigt Ihr den Lichtschalter und hebt dann den Karton vom Abfalleimer herunter. Mit dem Eimer voller Audiokassetten geht's zurück zu Rens Versteck. Auf der letzten Kassette findet Ihr beim Zählerstand 601 endlich ein Telefonat, das Euch Aufschluss über Meister Zhus Aufenthaltsort gibt. Psychotussi **Yuan**, die Ihr schon aus Hongkong kennt, hält anscheinend einen Mitarbeiter von Yuanda Zhu gefangen. Im Hintergrund sind ein Papagei und ein Glockenspiel zu hören.

Der blinde Musikant

Lauft nun im Thousand Whites Quarter die Treppen hinunter und Ihr trefft auf einen **blinden Straßenmusikanten** (5). Hört Euch sein Gefidel an und er schickt Euch, wenn Ihr ihn auf die Glocke ansprecht, zum **Moon Child Building** (6). Fragt im Erdgeschoss nach der Glocke und man wird Euch zum Waisenhaus im achten Stock schicken. Fragt die Kinder vor der Tür nach Yuang und Ihr erfahrt von einem **Hongji**, der Euch weiterhelfen kann. In der Klasse besprecht Ihr Euch mit Ren und gebt Hongji, dem Jungen neben der Tür zum Lehrerzimmer, ein "Afterburner"-Spielzeug. Unterhaltet Euch jetzt mit der Lehrerin.

Vögel

Wenn Ihr euch im ersten Stock des Moon Child Building nach Papageien erkundigt, werdet Ihr auf das **Three Birds Building** (7) verwiesen. Im sechsten Stock sprecht Ihr mit den Vogelhändlern und werdet in die neunte Etage geschickt. Geht gleich auf das Dach des Hauses und fragt den Besitzer des **9 Bird Shops** nach Yuan. Wartet dann bis sieben Uhr abends.

Nun könnt Ihr Euch an die Fersen der schrillen Diva heften. Vorsicht: Haltet möglichst großen Abstand. Wenn sie Euch entdeckt, müsst Ihr von vorne anfangen. Ihr folgt der Waffenfetischistin bis zum Messerladen im Thousand White Building. Hier wird Ren unvorsichtig und Ihr müsst schnell **←** drücken, sonst werdet Ihr entdeckt. Weiter geht's über das **Cafe Anna** zum Moon Child Building. Hier weicht Ihr mit **↓ A** Yuans scharfem Blick aus. Wenn Ihr endlich vor dessen Eingangstüre steht, tretet Ihr diese mit **← → A** ein und findet Zhus entführten Assistenten Zhang hinter der spanischen Wand. Versteckt Euch dahinter und drückt **↑ A**, um den auftauchenden King Pin ins Klo zu schubsen. Die Tür versperrt Ihr flugs mit **→**.

Balance II

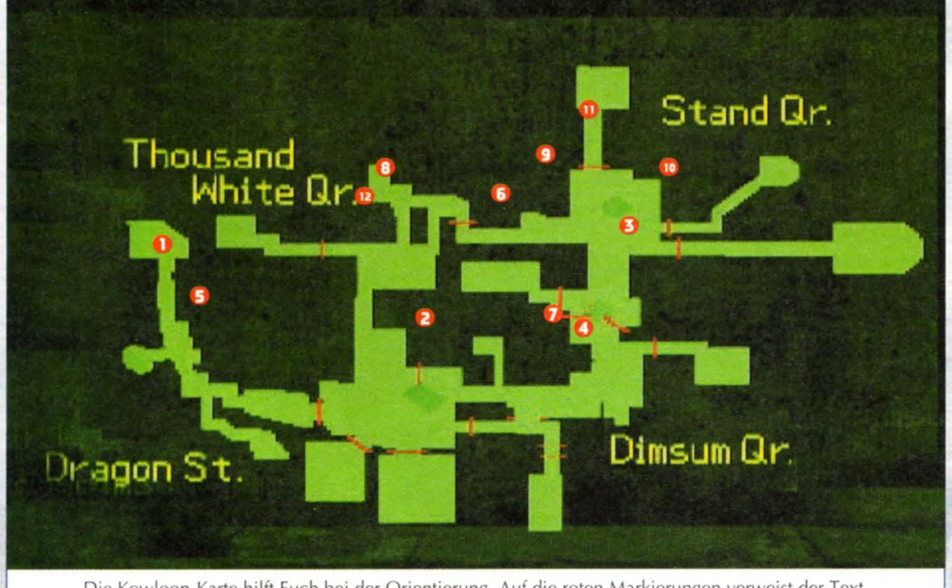
Yuanda Zhus geretteter Gehilfe gibt Euch am nächsten Morgen ein verziertes Jadestäbchen und verrät Euch den Aufenthaltsort des geheimnisvollen Meisters: Der zehnte Stock des **Ghost Hall Buildings** (8). Im Thousand White-Viertel findet Ihr das trostlose Gebäude. Fahrt mit dem Aufzug in den dritten Stock und geht über die Treppen weiter in den vierten. Jetzt folgt eine Serie von QTEs auf den Richtungstasten, um über die Balken zu balancieren. Speichert nach jedem Balken ab, denn bei einem Absturz müsst Ihr von vorne anfangen. Die QTEs sind:

4. Stock: ← → ← ← ← →
7. Stock: ← → ↓ ← ← ↑ →
8. Stock: ← → ↓ ← ← → → ← ↑ ←
10. Stock: ↓ → ↑ ← → → ← → → ↓ ↑

Bei der letzten Planke im zehnten Stock müsst Ihr die erste Taste sehr schnell am Anfang der QTE drücken.

Die Five Star Corporation

Durchsucht Yuandas Zimmer eingehend. Im Schreibtisch auf der linken Seite findet Ihr in der rechten Schublade eine Zeichnung von den vier Himmelsbestien. Es handelt sich dabei um die verzierten Jadestöckchen, von denen Ihr eines bereits habt. Im Schränkchen rechts neben dem Buddha findet Ihr einen Kampfanzug und den Tigerstab. Der Phoenixstab ist in der großen bläulichen Vase versteckt, die auf dem Regal an der Fensterseite des Raumes steht. Den letzten Stab findet Ihr hinter der großen Kalligraphie an der Wand hinter dem Schreibtisch. Nun seht Ihr Euch die Buddhastatue genauer an und steckt die vier Stäbchen wie auf der Zeich-



Die Kowloon-Karte hilft Euch bei der Orientierung. Auf die roten Markierungen verweist der Text.

nung angegeben in die Löcher. Der Buddha gibt den Weg zu Yuanda Zhu frei. Allerdings taucht Dou Niu auf und schmeißt Euch aus dem Fenster. Unten müsst Ihr gegen vier Yellowhead-Rowdys kämpfen. Sobald Dou Niu eingreift, könnt Ihr nur noch ausweichen.

Der Chinese mit der Melone

Am nächsten Morgen versucht Ihr, einen Zugang zum **Yellow Head Building** zu finden. Eingänge (9) befinden sich in allen drei Stadtteilen Kowloons, allerdings kommt Ihr nirgends rein. Probiert trotzdem jeden aus! Ren taucht am letzten auf und schlägt Euch vor, die Chawan-Zeichen in Kowloons Teeläden auszuprobieren. Ihr begebt Euch gleich zum **Nihao Teeladen** (4) im Dimsum Quarter. Arrangiert die Tassen auf die gewohnte Weise und folgt der Einladung in Raum **503** des Moon Child Buildings. Trainiert ein wenig mit dem alten Musikanten. Wenn Ihr Eure Augen geschlossen habt, drückt Ihr das Steuerkreuz in die Richtung, aus der der Alte angreift, und **X**, um einen neuen Move zu erlernen. Der Alte gibt Euch ein Foto. Ihr müsst die Aufmerksamkeit des abgebildeten Mannes erregen. Treibt Euch auf den Kampfplätzen herum, die auf unserer Karte verzeichnet sind, und besiegt hintereinander fünf Kämpfer.

Der Weg des Kriegers

Der Mann mit der Melone verabredet sich nach genügend siegreichen Kämpfen um sieben Uhr abends in der **Dragonstreet**. Ihr trefft den Kerl in der Nähe von **Rens Versteck** (1). Er gibt Euch drei Photos von Streetfight-Champions. Beschafft Euch 500 Dollar und bezahlt den Wrestler, der den Eingang im Tea Break Building bewacht. Er lässt Euch ins Phoenix Building eintreten (wo Ihr übrigens "Afterburner" spielen dürft). Rennt über die Treppen in den vierten Stock und fahrt per Aufzug in den Keller. Weiter unten wartet **Rod Stunt** auf Euch, den Ihr in zwei von drei Runden schlagen müsst. Am einfachsten weicht Ihr aus und werft ihn über die Schulter aus dem Ring, oder Ihr dezimiert seine Energie mit Power Uppercut bzw. Counter Elbow. Nach Eurem Sieg gibt's 1.000 Dollar. Die zahlt Ihr, um in den **Blue Dragon Garden** (10) im Stand-Viertel eingelassen zu werden. Den gewichtigen **Greg More** besiegt Ihr ganz simpel mit dem Wild Throw Move, wenn Ihr ihn zum Rand des Rings lockt und rausschmeißt. Als Siegprämie gibts 2.000 Dollar. Im **Black Heaven Building** (11) gelangt Ihr über Aufzug und Treppen in den zwölften Stock. Folgt dem Kampflärm und bezahlt die Wache hinter dem Drahtgitter.

Euer letzter Gegner ist Lady **Chunyuan**. Klopft sie mit schnellen Kombos weich und betätigt in der abschließenden QTE ← **B**. Mit 3.000 Dollar in der Tasche geht Ihr zurück zur Dragon Street und trefft Euch zu bekannter Zeit am bekannten Ort mit dem Melonenfuzzi. Ihr bekommt eine Karte vom zweiten Kellergeschoß des **Thousand White Buildings** (12).

In die Höhle des Löwen

Den nächsten Tag habt Ihr zur freien Verfügung. Macht Euch zum Thousand White Building auf und folgt im Keller der Karte. In der Unterwelt angelangt wartet Ihr, bis Ren den Melonentypen K.O. schlägt, und sucht Euch den einzig möglichen Weg durch die Kanalisation. Wenn Ihr das Tor erreicht, sperrt Wong es für Euch auf und gibt Euch eine Karte des Gebäudes, zusammen mit dem Hinweis, dass Zhu im 17. Stock gefangengehalten wird. Ignoriert fürs erste die Aufzüge und Türen und sucht Euch Treppen nach oben. Im dritten Stock tauchen die ersten Wachen auf. Die QTEs sind ↓**B** und → **B A**. Im vierten Stock schaltet Ihr die drei Wachen mit **A** ↑ **A**, **A** → **X** und **X** → → **X** aus. Folgt den Treppen nach oben. Im fünften Stock müsst Ihr in einem Wachraum einige Leute auf klassische Weise ausschalten. Im sechsten Stock folgt Ihr Rens Beispiel und nutzt die Deckung der Kisten. Im siebten Stock werdet Ihr immer wieder aufgehalten, nutzt dann aber das Walkie Talkie aus dem Wachraum, um unbemerkt bis zum neunten Stock vorzudringen.

Weiter hinauf

Im neunten Stock müsst Ihr eine rasante Serie von QTEs bestehen: Die Kombinationen sind ↑**A**, →**A**, ← ↑**A** und ↓ ↑**A**. Im 12. Stock wackelt Ihr wie folgt sicher über die Planke: ← ↑ ↓ → ←. Danach bestreitet Ihr eine recht einfache Massenkampf-QTE, die nur aus den Knöpfen **A B X** und **Y** besteht. Am Ende folgt noch die Kombination ↑**A**, dann könnt Ihr in den 13. Stock weitergehen. Wieder mal ist Plankenbalancieren angesagt: ← ↓ → ↓ ↓ ← ↑. Lasst Euch vom Dou Niu nicht nervös machen, um ihn kümmert sich Ren. Im 14. Stock verfolgt Euch Nervensäge Yuan mit einer Kettensäge. Lauft in der Verfolgungs-QTE weg und drückt am Ende ↑**A**. Im 15. Stock läuft Euch zur Abwechslung wieder Dou Niu hinterher. Solltet Ihr straucheln, so drückt Ihr ↓**Y**. In Etage 16 schüttelt Ihr Yuan mit den Kombinationen →**A** und ←**X** ab.

Im 17. Stockwerk kommt es zur finalen Konfrontation mit der fürchterlichen Yuan: ↓, ↑ und ↓**A**. Nachdem Ihr Yuan vermöbelt habt, rennt Ihr in der 18. Etage zu den drei Fahrstühlen und sucht den Raum mit dem Lifttechniker und seinen Kumpels. Knipst ihnen das Licht aus und nehmt die Schlüssel aus dem Kasten an der Rückwand. Sperrt den Sicherungskasten neben den Aufzügen mit Schlüssel Nummer 9 auf und aktiviert den Schalter ganz links. Geht zum entsprechenden Fahrstuhl und besiegt die Anzugträger. Fahrt nun ins erste Kellergeschoss und öffnet den Sicherungskasten mit dem Schlüssel Nummer 10. Aktiviert den Aufzug, der Euch am nächsten liegt und fahrt nach unten.

Yellow Heads Finest

Steigt die Treppen zum Drahtkäfig hinunter und kämpft mit Meister Baihu um Euer und Joys Leben – zwei Runden müsst Ihr durchhalten. Treibt seinen Energiebalken mit einfachen, aber schnellen Schlagkombos nach unten. Am Ende der ersten Runde drückt Ihr ←**X**, am Ende der zweiten Runde beendet Ihr den Kampf mit ← ←**B**. Die letzte QTE in diesem Kampf lautet ↓**X** ↑**A**. Fahrt zusammen mit Joy in den 40. Stock. Geht durch die zweiflügelige Holztür und besiegt die Wachen. Durchs Fenster geht's aufs Dach. Die nächsten Wachen besiegt Ihr mit **X B X** ↑ **X**. Der abschließende Kampf gegen Dou Niu gestaltet sich leichter, als er scheinen mag. Weicht ihm durch dauerndes Drücken der **Y**-Taste aus und haut von hinten zu. Während des Kampfes müsst Ihr vier QTEs meistern: ← **Y**, ← ← **Y**, ↓ ← ↑ **Y** und → **A+X**. Geschafft! Nach etlichen Zwischensequenzen geht's auf die vierte und letzte GD-ROM.

Disk 4:
Das Wandern ist des Japaners Frust

Ihr erreicht die Provinz Guilin mit dem Boot. Hier macht Ihr Euch auf die Suche nach einem Dorf namens Bailu. Fragt den Fischer in dem blauen Zelt rechts vom Bootssteg nach dem Weg. Jetzt rennt Ihr einfach auf den vorgegebenen Pfaden durch die Landschaft, bis Ihr auf Senhua trefft, die Euch zum Dorf begleiten wird. Um zukünftige Unterhaltungen und Wege abzukürzen, wählt Ihr immer die Option 'Hurry On'. In den folgenden Jogging-QTEs folgt Ihr stets Shenhuas Beispiel: Weicht nach rechts und links aus, duckt Euch unter Baumstämmen oder steigt über sie drüber. Gruben überspringt Ihr mit **A**, Felsen werden mit **X** gemeistert. Das Ganze gestaltet sich zwar langwierig, aber extrem simpel. In der Höhle sammelt Ihr dreimal Feuerholz. Mit **L** sucht Ihr den Boden ab und mit **X** hebt Ihr Äste auf. Wenn Ihr am nächsten Tag vor dem Erdrutsch steht und nicht weiterkommt, geht Ihr am Wegweiser links, dann wieder links, rechts und links über die Brücke bis zum Fluss. Die QTEs über die Steine sind: ← →**A** und ein wenig später ← →**A** → ←. Jetzt noch zweimal links und Shenhua kennt sich wieder aus. Nach einiger Zeit müsst Ihr wieder die Führung übernehmen. Lauft erstmal geradeaus, dann rechts, links, rechts, rechts und rechts an den folgenden Abzweigungen. Balanciert vorsichtig über die Steinbrücken. Springt am Schluss mit ↑ ↑**A** über die Schlucht. An den letzten Abzweigungen wählt Ihr rechts, links, links und geht direkt zu Shenhuas Haus.

Indiana Ryo und der Phoenixspiegel

Nach viel Story, in der Ihr nicht interagieren könnt, führt Euch Shenhua endlich zum Steinbruch ihres Vaters. Folgt ihr einfach, bis Ihr im Inneren der Höhle steht. Geht zum Tisch, lest den Brief und nehmt das Schwert. Seht Euch um, bis Ihr einen Sockel findet, und steckt das Schwert mit Shenhuas Hilfe hinein. In den nun auftauchenden Sockel setzt Ihr den Phoenixspiegel ein. Gratulation, Ihr habt "Shenmue 2" gelöst. Aber: The Story will go on...



Endlich geschafft. Allerdings heißt's wie in Teil 1: Die Geschichte geht weiter...

DAS EURO-ABO







Mit 34 Euro bist du dabei:
Wer MAN!AC im Abo bezieht bekommt sein Heft frei haus jeden Monat in den Briefkasten - und spart dabei 15% im Gegensatz zum Einzelpreis für 12 Ausgaben.



Adresse:

pan-adress
MAN!AC Abo
Postfach 1410
82143 Planegg

☎ 089/85709145

www.maniac.de

keine Nachbestellungen!

JA *ich abonniere MAN!AC für zunächst 12 Ausgaben (ein Jahr) zum Vorzugspreis von 34 Euro (Ausland zzgl. Versandkosten). Kündige ich mein Abo nicht bis 6 Wochen vor Ablauf, verlängert es sich um ein weiteres Jahr. Als Kündigung reicht ein formloses Schreiben an pan-adress, Postfach 1410, 82143 Planegg.*

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen ☐ *gegen Rechnung* ☐ *bequem per Bankeinzug*

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

BLZ

Konto-Nummer

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an pan-adress, MAN!AC Aboservice, Postfach1410, 82143 Planegg.

SOUL REAVER 2

PLAYER´S GUIDE, TEIL 2



In der letzten Ausgabe haben wir Euch sicher zur Luftschmiede gelotst – leider sprengte das umfangreiche Szenario den Platz unseres ersten Lösungsteils und wir mussten mitten im Dungeon Rast machen. Aber keine Angst: Diesen Monat geht's ohne Unterbrechung bis zum finalen Gefecht!

Luftschmiede, Teil 2

Gleitet auf dem umgeleiteten Luftstrom zur ersten Galerie zurück, lauft links die Stufen hoch und schließt mit dem Reaver das Auge. Bevor der Wächter wieder in Aktion tritt, passiert Ihr ihn und sucht links auf dem Vorsprung das dunkle Siegel auf. Wenn Raziel es mit dem Reaver aktiviert, entsteht eine Schattenbrücke, die sich allerdings nach ein paar Minuten wieder auflöst. Also beeilt Euch: Schnell zur Mitte der Brücke gelaufen, von dort aus auf die linke Galerie geschwebt, flugs den Reaver mit Licht aufgeladen, über den Luftstrom auf die rechte Galerie gesegelt und dort (jenseits der Treppe) mit dem Licht-Reaver die Pforte geöffnet. Jetzt könnt Ihr über die Brücke rennen (vorsichtshalber ein paar Meter vor dem Ziel springen und gleiten) und den dunklen Raum mit einem Schuss auf das rosa Juwel erhellen. Hier findet Ihr das erste (blaue) Herz: Tragt den magischen Stein zum Säulenschacht, folgt dort dem Gang mit der blauen Markierung und setzt ihn bei der Steinfratze in die Brust des Gemarterten. Kraxelt nun die Wand mit der Lichtrune empor: Wie gehabt gibt's erst Untoten-Gehacktes (Schild platzieren) und danach den nächsten Rätselraum. Klettert auch hier die aufgeraute Wand hoch, um danach auf die Spektralebene zu springen und zur anderen Seite zu gleiten. Dort macht Ihr zunächst mit den Zombies kurzen Prozess, kehrt dann auf die materielle Ebene zurück und ladet den Reaver mit dunkler Energie auf. Schwebt mit dem Wind zurück und aktiviert die Schattenbrücke. Bevor Ihr den magischen Weg überquert, taucht Ihr den Reaver ins Lichtbecken, erst danach klettert Ihr am Ende der Brücke die Säule rauf und lasst Euch vom Wind in den Raum auf der anderen Hofseite tragen. Knipst wie in der anderen Puzzle-Kammer auch hier das Licht an, reißt Euch das grüne Herz unter den Klauennagel und verpflanzt es am Ende des passenden Korridors in die nächste Zombiebrust. Jetzt geht's an die Lösung der letzten Knobeleinlage: Ihr ladet den Reaver mit dunkler Energie auf und betretet nach dem obligatorischen Mumiengefecht die letzte Arena. Um nicht vom Wächterauge erwischt zu werden, klebt Ihr Euch rechts an die Wand, folgt der rechten Treppe und überquert nach deren Aktivierung blitzartig die magische Brücke. Am Ende zieht Ihr den Steinblock aus der Mauer: Sobald der Schattenweg verschwindet, fällt er zu Boden, und Ihr könnt ihn zum Westrand der Arena unter das Reaver-Symbol bugsieren. Brecht mit dem Geisterschwert das Siegel – anschließend ist höchste Eile angesagt: Bevor Ihr den Reaver an dem Becken mit Licht ladet, zielt Ihr auf das Auge, wetzt dann mit dem Licht-Reaver unter dem Bogen hindurch, klettert links nach oben und lasst Euch von dem Gebläse in die letzte Herzkammer tragen. Sorgt für Licht, greift Euch das rote Artefakt und montiert so den letzten Zombieschrittmacher. Ergebnis: Ein Wirbelwind, der Raziel nach oben und geradewegs in den Schlund der Schlangenstatue trägt. Ihr seht Euch um, ortet die beiden Kristalle und beschießt die Riesenklunker mit Licht bzw. Dunkelheit (Ihr müsst also nochmal nach unten und die Ladung wechseln): Die Schmiede ist wieder aktiv und bereit, den Reaver mit Luft zu veredeln. Verlassen könnt Ihr das Dungeon nur mit Eurer neuen Gabe: Rammt den Reaver in die dreigeteilten Siegel am Boden, um auf dem Wind zu reiten. Brüchige Portale dürft Ihr jetzt mit einem Luftschuss knacken – Portale wie das von Moebius' Zeitstromkammer im Sumpf. Ihr kehrt so schnell wie möglich dorthin zurück, sucht die Zeitmaschine und reist in die Ära von Janos Audron.

Der Weg zu Janos Audron

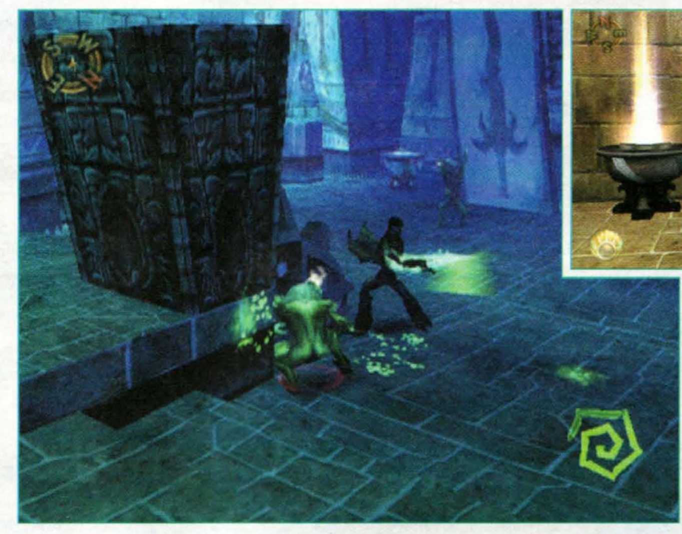
Nach dem Verlassen der Zeitkammer aktiviert Ihr den Luftaltar im Sumpf und schwebt mit seiner Hilfe nach oben in die Grotte. Danach folgt ein Kampf gegen die ersten Serafan (diese haben ihr Lager in einer Senke aufgeschlagen) – bleibt auf dem Grat stehen und erschießt so viele Gegner wie möglich mit dem Reaver, denn die Vampirjäger sind harte Gegner. Klettert nach dem Gefecht die aufgeraute Felswand hoch und folgt nach weiteren Kämpfen dem Weg nach Uschtenheim: Auf den Außenposten springen, Serafan erledigen und durch Halten des Hebels das Fallgatter hochziehen – Ihr kennt die Prozedur bereits. Wieder im Ort kämpft Ihr Euch bis zum Speichertempel durch; nun weiter auf die andere Seite des mittelalterlichen Städtchens, das nächste Fallgatter öffnen und sich durch den Bergpass kämpfen – ebenfalls bekannt. Bei Janos' Unterschlupf springt Ihr auf den zugefrorenen See, wechselt danach die Dimension und erreicht durch das Loch im Eis (geradeaus) die Festung des Vampirs. Springt wieder auf die andere Ebene und schwimmt zum Rücksetzpunkt (auftauchen).

Nun heißt's Rampe hoch, Reaver mit Luft aufladen, dann (oben bleiben) der vereisten Grotte folgen. Sprengt die bröckelige Wand mit dem Luft-Reaver und springt wieder auf den zugefrorenen See. Aktiviert nun den Luftaltar (wird von zwei Serafan bewacht), schwebt nach oben und tankt den Reaver mit dunkler Energie auf. Zurück im Unterschlupf von Janos Audron beschießt Ihr mit dem Reaver das Wächterauge (unten) und stibitzt schnell das Gefäß. Nun den Krug in der großen Schale (unten) mit Blut füllen, die Rampe hochlaufen und den Lebenssaft in die leere Schale gießen. Der so entstandenen Bluttreppe folgt Ihr nach oben und bis zur nächsten Zwischensequenz.

Nun die Rampe nach unten, hinter der nächsten Stiege den Reaver mit Licht aufladen, anschließend den Steg daneben nach oben, zur Pforte mit dem Gesicht und nach links wenden – nun seht Ihr zwei an Ketten aufgehängte Ringe. Stellt Euch so, dass Ihr beide mit einem Licht-Reaver-Schuss trefft, dann senkt sich weiter vorne die Brücke. Erkämpft auf der anderen Seite das rote Schild und öffnet damit die Fratzen-Pforte. Zurück über die runtergelassene Brücke, nach rechts, die Urne nehmen, weiter links mit Blut füllen – dann durch die geöffnete Pforte und das Blut in die Schale gießen. Der Lebenssaft formt links eine Brücke und vor Euch eine Treppe. Folgt zunächst der Brücke, ladet dort den Reaver mit Luft auf, geht dann die Stufen hoch und zerstört von dort aus mit dem Luft-Reaver das rissige Portal. Weiter dem Pfad folgen, mit dem Reaver die Wand nieder-



Hasch mich, ich bin der Vampir! Weicht dem Feuerballbeschuss der weiblichen Serafan aus und geht so auf Nahkampfdistanz: Das Luder flüchtet!



In der Luftschmiede sondiert Ihr in der Schattenwelt die Rätsellage, danach ladet Ihr den Reaver neu.



Fallgatter: Auf der materiellen Ebene ein Hindernis, im Geisterreich gleitet Raziel einfach hindurch.

ballern und dann gen Boden schweben: Hier aktiviert Ihr mit Eurer Geisterklinge den Luftaltar, erst anschließend ladet Ihr sie daneben mit Licht auf. Schwebt auf dem Lufstrom nach oben, passiert die zuvor zerstörte Türe und postiert Euch rechts davon zwischen den Gittertoren: Wechselt in die Ego-Perspektive und beschießt die beiden hintereinander aufgereihten Ringe, woraufhin Ihr mit einem der leeren Krüge die Brücke passiert und dahinter die Schale füllt. Über den so herbeigezauberten Steg erreicht Ihr den dunklen Altar, ladet den Reaver auf und lauft an der Blutschale vorbei über die gläserne Brücke zurück. Wendet Euch nach rechts, schießt mit dunkler Energie auf das Auge und erkämpft das Schild dahinter, bevor der Wächter wieder zu sich kommt. Öffnet mit dem neu eroberten Artefakt das nächste Fratzentor (zurück, dann nach links über den Steg), gießt Blut in die leere Schale (aus dem zuletzt gefüllten Gefäß) und folgt der neuen Treppe nach oben. Ein Stück weiter rechts befindet sich eine Aussparung in der Wand: Von hier aus seht Ihr einen Teller mit dem Luft-Reaver-Symbol – Luftbeschuss zerstört es. Schwebt danach zum Boden, ladet das Schwert mit Licht auf und lasst Euch von den beiden Luftströmen nach oben tragen. Wieder bei der Aussparung beschießt Ihr nun die beiden Ringe mit Licht und lasst so die Brücke dahinter runter. Geht den Weg zurück, dann bis zur nächsten Fratzenpforte. Springt über die Schlucht zu dem Korridor mit der Mumie und erobert ihren Schild, mit dem Ihr weiter links die Doppeltür öffnet. Geht den Weg zurück (durch den Flur, in dem Ihr gerade die Mumie besiegt habt), bis Ihr an einen Bogen in der Wand kommt, von dem aus Ihr zwei Ringe seht (einer davon schwingt hin und her). Passt einen Augenblick ab, in dem beide Ringe eine Reihe bilden, und schießt mit dem Licht-Reaver: Jetzt öffnet sich auch die letzte Brücke. Links von der Bluttreppe (über die Ihr die dritte Etage betreten habt) ist noch eine Fratzentür: Stellt Euch direkt davor, wendet Raziel nach links und springt schräg zwischen den Säulen hindurch – so erreicht Ihr den Korridor hinter der verschlossenen Pforte. Bezwingt hier die Mumie und entriegelt mit derem Schild das Portal. Weiter hinten findet Ihr eine leere Blutschale: Füllt das Gefäß mit den Krügen vom anderen Ende des Flurs, folgt dem so entstandenen Weg, gießt ein letztes Mal Blut in eine Schale und schafft so den Weg zu Janos. Nach einem kurzen Dialog mit dem alten Vampir landet Raziel in der...

Feuerschmiede

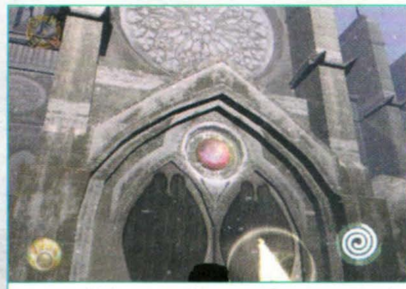
Endlich speichern: Links vom Eingang findet Ihr einen Save-Tempel, anschließend springt Ihr auf die erste Säule und von hier aus in eine der rückwärtigen Nischen. Sackt dort eine Fackel ein, die Ihr am Ende der Säulenreihe entzündet. Resultat: Die Statuen spucken Blut, die Plattformen steigen; indessen springt Raziel flink zur ersten Säule und entfacht dort im Kohlebecken ein Feuer, wodurch eine Säule mit Lichtbecken und zwei Pfeiler mit Luftaltar aufsteigen. Nun ladet den Reaver mit Licht und zielt auf den Edelstein unter der Decke: Der Blutpegel sinkt wieder. Nun erreicht Ihr das Luftbecken auf dem Boden (beeilt Euch, sonst steigt das Blut wieder) und aktiviert mit dem so geladenen Reaver die beiden Luftströme, auf denen Ihr (mit einer brennenden Fackel in der Hand) zum Kohlebecken auf der anderen Seite des Tempels schwebt. Entfacht ein Feuer (das Blut steigt), beschießt den Kristall wieder mit Licht (das Blut sinkt) und nutzt die Zeit bis zum erneuten Pegelanstieg, um mit einer entzündeten Fackel auf den Lufströmen zur Feuerschmiede (vor der Statue, kurz nach dem Tempeleingang) zu gleiten. Aktiviert mit der Fackel die Schmiede, stoßt den Reaver hinein (vorsichtshalber speichern) und öffnet mit Eurer neuen Elementarkraft die große Doppeltür.

Die letzte Reise

Nach der Zwischensequenz verlasst Ihr Janos' Festung und geht nach Uschtenheim zurück. Auf dem Weg dorthin lauern viele Dämonen, die aber dank Feuer-Reaver keine ernstzunehmenden Gegner mehr sind.

Der Weg durch Uschtenheim und die anschließenden Berge ist kurz, aber Action-geladen: Serafanhorden und gehörnte Dämonen wollen Euch alle paar Schritte ans Texturleder, am Ende des Passes wartet ein besonders dicker Brocken. Bekämpft die Ungetüme möglichst mit dem Feuer-Reaver, die normale Geisterklinge und physische Waffen sind nicht annähernd so wirkungsvoll. Anschließend geht's durch die Sümpfe zurück ins erste Heiligtum der Vampirahnen. In den anderen Epochen standen die Höhlen hinter dem Tempel unter Wasser, aber diesmal bleibt Ihr beim Durchqueren der Grotten trocken. Ladet an dem steinernen Monument den Reaver mit Luft auf und aktiviert die Strömung am Fuß des Denkmals. Gleitet nach oben, schwimmt am Monster unter den Säulen vorbei, verlasst den Tempel und kämpft Euch zur Festung von Moebius bzw. den Serafan durch.

Aktiviert mit dem Feuer-Reaver das Elementarsiegel rechts vom Tor, ladet das Schwert danach mit Lichtenergie auf (ein Stück weiter links findet Ihr auf einem Felsvorsprung das passende Becken) und zielt auf das Juwel oberhalb des Portals. Die Türen schwingen auf, und Ihr schwimmt in die Festung. Folgt so lange den Korridoren, bis Ihr kurz nach der Zwischensequenz gegen Raziels Ex-Brüder kämpft. Danach folgen Duelle gegen die Oberhäupter der Serafan – allerdings habt Ihr mit dem neuen Reaver den fanatischen Vampirjägern schnell den Garaus gemacht. Im folgenden Endkampf erwartet Euch eine große Überraschung! *rb*







Rückkehr in Moebius' Serafan-Burg: Knackt zunächst das Eis, anschließend ladet Ihr den Reaver mit Licht auf und öffnet durch Beschuss das Doppeltor (links). In der Festung geht's dann Magierinnen (Mitte) und Vampirjägern (rechts) an den blutverschmierten Kragen.



MAN!AC vor fünf Jahren

Die 100 besten Videospiele aller Zeiten: Satte 17 Seiten widmeten wir diesem nervenzehrenden Mammut-Projekt: Nach tagelangen, hitzigen Diskussionen standen die Preisträger schließlich fest, Platz Eins heimste "Tetris" auf dem Game Boy ein, dicht gefolgt von "Super Mario 64" (N64) und der "Super Mario"-Serie (NES, SNES). Neben den besten Titeln, kürten wir auch die schlimmsten Software-Gurken, technische Meilensteine und die blödesten Spiele-Namen. Darüber hinaus beleuchteten wir die Vergangenheit von Sega und spekulierten über die Zukunft des damals bereits angeschlagenen Japan-Riesen. Zuguterletzt vergnügten wir uns mit den Tests des genialen N64-Kickers "Perfect Eleven" und der rabiaten "Turok"-Ballerei.

DAS JÜNGSTE GERICHT

DAVID DIENSTBIER (CREATIVE DIRECTOR, ACCLAIM)

Nach dem Ableben verschiebt sich Dein Release-Termin aus dem Fegefeuer, bis Du Deine Sünden angemessen bereut hast. Durch das Spielen welcher drei Titel tust Du am effektivsten Buße für Dein lästerliches Leben?

1. Bomberman (DIVERSE SYSTEME)

"Für Multiplayer-Fan ist dieser Titel natürlich ein absolutes Muss. Trotz tagelanger Übungssessions habe ich gegen einige Mitarbeiter aus meinem Team einfach keine Chance. Wenn sie wenigstens ehrlich gewinnen würden... Meistens blase ich mir gegen Ende einer Runde jedoch selbst die Lichter aus, was mir noch mehr Häme einbringt!"

2. Sega Bass Fishing (DREAMCAST)

"Als passionierter Jäger musste ich natürlich auch zur Dreamcast-Angel greifen und mein Fischer-Glück herausfordern. Kleine Exemplare baumelten dann auch prompt an meinem virtuellen Köder. Doch die richtig fetten Viecher beißen bei mir nie an: Da kann ich noch so verlockend mit der Rute zucken – fast wie im echten Leben..."

3. Ego-Taktik (PC)

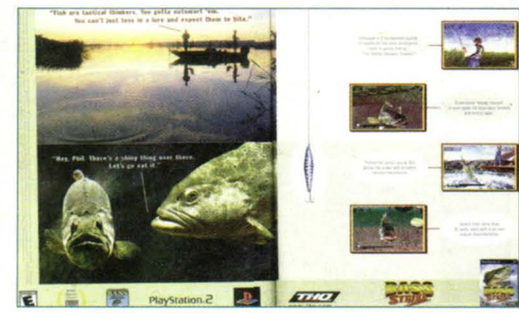
"Da wate ich mit meiner Truppe durch den Schlamm, schleiche mich vorsichtigst in ein besetztes Gebäude, treffe endlich mal einen Feind und – bumm, bin schon wieder tot. Logischerweise mag ich Ego-Shooter, aber wenn ich schon ein dickes Waffenarsenal zur Verfügung habe, dann möchte ich auch nach Lust und Laune Leute umballern."



ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN

"Bass Strike" von THQ: Ödes Spiel, originelle Werbung. Angler: "Fische denken taktisch. Du musst sie überlisten. Du kannst nicht einfach einen Köder ins Wasser werfen und erwarten, dass sie anbeißen." Fisch: "Hey, Phil. Da drüben ist ein glitzerndes Ding. Komm, lass es uns fressen."



ERSCHEINT AM 6. März

Schlachtet schon mal Euer frisch gefülltes Euro-Sparschwein: Die Starts von Microsofts **Xbox** und Nintendos **Gamecube** stehen unmittelbar bevor – freut Euch auf ein dickes Special mit allen Fakten rund um PAL-Hard- und Software. Im nächsten Monat ist dann endlich auch die Drückeberger-Zeit für Konamis Top-Agenten vorbei: **Metal Gear Solid 2** muss schließlich doch noch zeigen, ob die Vorschusslorbeeren verdient waren. Wer auf kluge bis rabiate Ballereien steht, kommt beim Test des PS2-Ego-Shooter-Doppels **Deus Ex** und No One Lives Forever auf seine Kosten. Gruselig wird's dagegen mit Schattenmann Mike LeRoi in Shadow Man: 2econd Coming (PS2) und im Import-Test des Zombie-Reißers **Eternal Darkness** (Gamecube, Bild). Sega-Fans feiern zudem mit **Phantasy Star Online Ver. 2** das letzte große Highlight für den Dreamcast. Software-Riese Vivendi präsentiert in Frankreich schließlich ein Dutzend Spiele für alle Systeme: Mit etwas Glück wandern wir mit Frodo, Gandalf & Co. in **Herr der Ringe** gen Mordor.



JAPAN TOP 10

Platz	Titel / Genre	Hersteller / Termin
1	Super Smash Bros. Melee	Nintendo
	Beat'em-Up	nicht bekannt
2	Gran Turismo Concept	Sony
	Rennspiel	nicht bekannt
3	Super Mario Advance 2	Nintendo
	Jump'n'Run	2. Quartal
4	Mobile Suit Gundam: Fed. vs. Zion	Bandai
	Actionspiel	nicht geplant
5	Momotarou Dentei X	Hudson
	Gesellschaftsspiel	nicht geplant
6	Dragon Quest 4	Enix
	Rollenspiel	nicht geplant
7	Pikmin	Nintendo
	Strategiespiel	nicht bekannt
8	Animal Forest Plus	Nintendo
	Lebenssimulation	nicht bekannt
9	Winning Eleven Final Edition	Konami
	Sportspiel	nicht bekannt
10	Inu Yasha	Bandai
	Rollenspiel	nicht geplant


08 03 2002
KONAMI
PlayStation 2
MISSION INFO: [001] [004] [005]
[003] [002] [006]
!
METAL GEAR SOLID® 2 SONS OF LIBERTY © 2001 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, INC. PUBLISHED BY KONAMI OF EUROPE GMBH. DEVELOPED BY KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, INC. KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION.
"PS" AND "PlayStation" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.
» WWW.KONAMI-EUROPE.COM
» KONAMI-HELPLINE: 0190-824 694 (1,86 €/MINUTE)
DAS METAL GEAR SOLID® 2 - SONS OF LIBERTY OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH. ERSCHEINT ZEITGLEICH MIT DEM SPIEL.
» WWW.METAL-GEAR-SOLID2.DE
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID® 2
SONS OF LIBERTY™